

MIDGÅRD 2

GEOGRAFI & HISTORIA

ROHMAN

GEOGRAFI & HISTORIA

Originalets titel: Riders of Rohan

Konstruktörer: Christian Gehman, Peter Fenlon, Jessica Ney,
Coleman Charlton

Översättning: Åke Eldberg

Redigering: Anders Blixt, Olle Sahlin

Omslag: Angus McBride

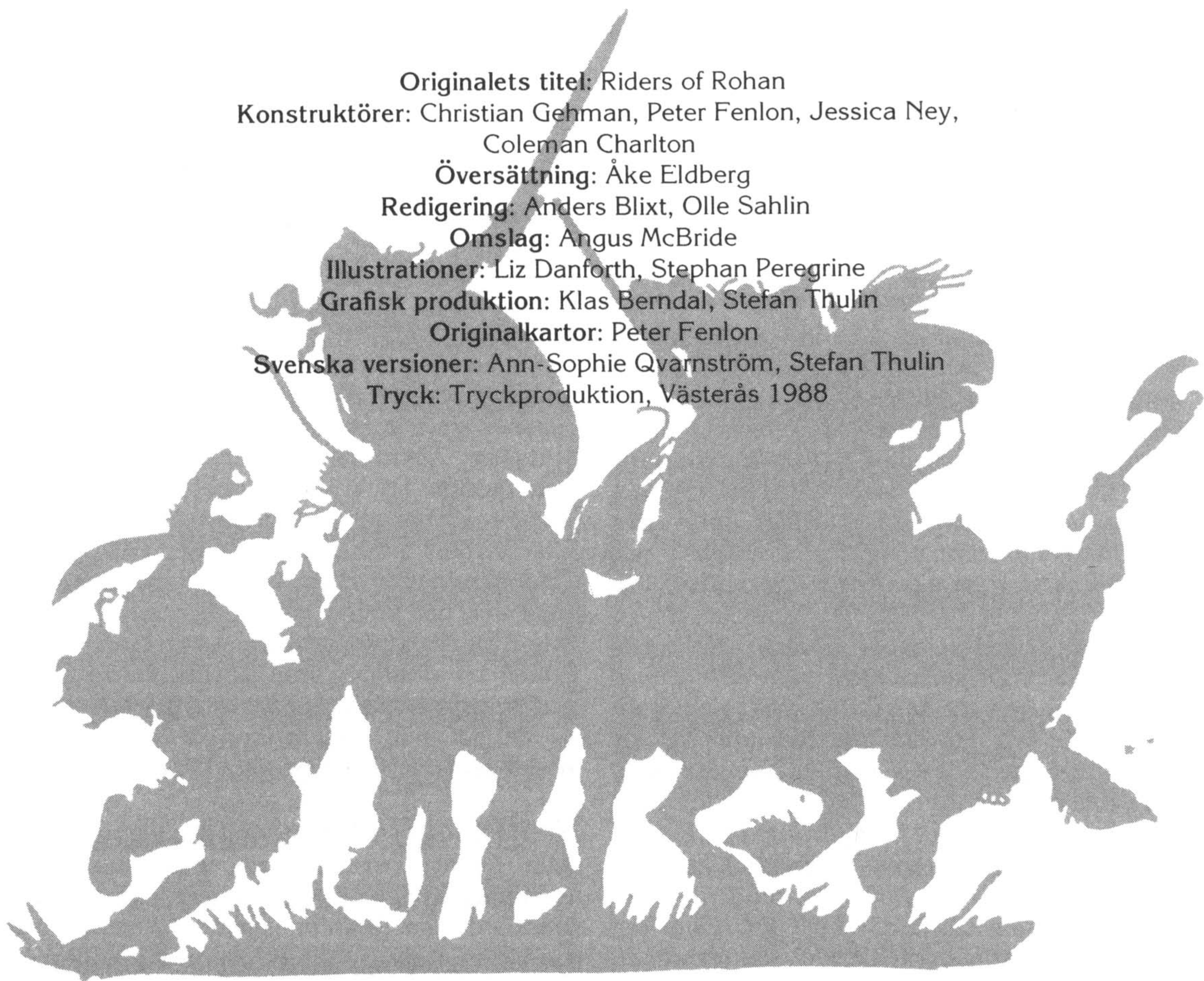
Illustrationer: Liz Danforth, Stephan Peregrine

Grafisk produktion: Klas Berndal, Stefan Thulin

Originalkartor: Peter Fenlon

Svenska versioner: Ann-Sophie Qvarnström, Stefan Thulin

Tryck: Tryckproduktion, Västerås 1988





INLEDNING

Nattkylan drev undan tårarna ur ryttarnas ögon. Éogil red hårdare än någonsin och den långa manen på hans ljusgrå häst piskade mot benen. Waet, hästen, dundrade fram över de mjuka, gräsbevuxna kullarna med rörelser som vittnade om styrka och smidighet. Som alltid skulle hon inte låta honom misslyckas. Det fanns inget val: de måste fånga orchernas spanare innan de nådde fram till sitt läger, och de måste hämnas mordet på hans syster Ure.

Alldeles framför sig kunde Éogil se sin kamrat Dreorl. Den äldre rytturen gjorde sin lans klar för användning när han nalkades den långsammare av de två orcherna. Silverfärgat månljus glittrade på Dreorls ringbrynja och glänste trolskt i hans hjälm. Hela landskapet föreföll magiskt, förtrollat under den höstklara natthimlen. Endast hovslagen och de rörliga skuggorna de förföljde bröt stillheten.

Plötsligt tycktes Dreorl sakta in. Med skölden tryckt mot sin vänstra sida och lansen sänkt gick han till anfall mot orchen, som nu vände sig om. Lansen böjdes under trycket när Dreorl spetsade sin fiende. Den dödsdömda orchen lyftes från marken av kraften i anfallet och dog utan att ha undsluppit ett ljud.

Éogil glädde sig när han kom fram till stridsplatsen. Han log när han drog sitt bredsärd och milt förde sin häst till höger om Dreorl. Den andre orchen hade nu stannat och stod redo att möta angreppet, med ett kort kroksärd i sina kloförsedda händer. Éogil muttrade för sig själv medan han red närmare: "I natt ska ditt svarta blod flyta för sista gången... Vid Béma, du ska gälda med ditt

liv för mordet på Ure, även om din själ bara är en blek intighet!"

Waet böjde sitt huvud som om hon visste att hennes herre behövde utrymme för att hugga mot den korta, kraftiga orchen. Éogils särd svepte i en båge genom luften och träffade mitt i orchens bröst så att den skrikande slungades baklänges. På några sekunder var jakten över.

När Éogil vände Waet för att se närmare på de fallna orcherna, lutade sig Dreorl fram i sadeln och torkade sin lansspets i det höga gräset. Den äldre rytturen såg bort mot åsen framför dem och prisade lugnt deras verk: "Vi segrar; de dör. De kommer inte att varna någon vare sig i natt eller någon annan natt... Helst skulle jag lämna dem åt korparna, men det är säkrast att vi begraver dem."

Éogil svarade: "Jag hoppas bara att deras smutsiga blod inte förgiftar gräset."

1 RIKTLINJER

Rollspel liknar en levande bok där spelarna är huvudpersoner. Alla skriver tillsammans en berättelse där det aldrig fattas äventyr. De hjälper till att skapa ett nytt land och nya sagor.

Serien med Midgårdsmoduler är avsedd att vara ett verktyg för spelare som vill leda rollspel som utspelas i JRR Tolkiens värld, Midgård. Äventyrsmodulerna är kompletta och färdiga att användas antingen tillsammans med Sagan om Ringen-rollspelet (SRR) eller Expert Drakar & Demoner (EDD). De innehåller beskrivningar av varje särskilt område och bör kunna användas med ett minimum av andra förberedelser. Vi lägger tonvikten på riktlinjer, inte på absoluta regler. Varje spelare ska kunna utnyttja materialet på det sätt han själv önskar och göra alla de ändringar i det han anser vara lämpligt.

Professor Tolkiens verk

Alla äventyr är baserade på omfattande forskning och försök att nå upp till den höga standard som förknippas med Tolkiens böcker. Förnuftiga språkliga, kulturella och geologiska data används. Det tolkade materialet har skrivits med stor noggrannhet och passar in i definierade mönster och planer. Iron Crown och Äventyrsspel avser inte att detta ska vara den enda eller den rätta tolkningen,

utan vi hoppas att vi kan inspirera läsaren till fantasieggande rollspel med hjälp av vår beskrivning av området.

Kom ihåg att den bästa källan till information är professor Tolkiens egna verk. De posthumt utkomna böcker som redigerats av hans son Christopher, kan också kasta ljus över Midgårds värld. Våra äventyrsmoduler har konstruerats med utgångspunkt från Bilbo och trilogin Sagan om Ringen, men vi har också försökt se till att de inte ska strida mot någon av de andra källorna.

1.1 TERMER

Följande förkortningar och termer används i alla Äventyrsspels Midgårdsmoduler.

1.1.1 FÖRKORTNINGAR

Egenskaper för rollpersoner

STY	Styrka
STO**	Storlek
SMI	Smidighet
FYS	Fysik
INT	Intelligens
PSY	Psyke
PER*/KAR**	Personlighet/Karisma
UTS*	Utseende

Speltermer

AB*	anfallsbonus
abs**	absorbering
bs	bronsstycke(n)
dm ³	kubikdecimeter
EDD	Expert Drakar & Demoner
FB*	försvarsbonus
FM*	fast manöver
FV**	färdighetsvärde
gs	guldstycke(n)
KP**	kroppspoäng
ks	kopparstycke(n)
m	meter
ms	mithrilstycke
m ³	kubikmeter
min	minut
R*	rang
r	radie
rd*	rond (=2 SR)

RP	rollperson(er)
RM*	rörlig manöver
RT	rustningstyp
S**	Skicklighetsvärde
SL	spelledare
SLP	spelledarperson
SR**	stridsrunda (=0,5 rd)
SRR	Sagan om Ringen-rollspelet
SS	särskilt syfte
ss	silverstycke(n)
T	tärning(ar)
ts	tennstycke(n)
tim	timme
T100	procenttärningar
*SRR, **EDD	

Midgårdstermer

2Å	Andra Åldern
3Å	Tredje Åldern
4Å	Fjärde Åldern
Ad	Adûnaiska
Be	Betheuriska
Cir	Cirth/Certar
Dn	Dunael
E	Edain
El	Eldar
H	Hobiska
Har	Haradrim
Kd	Kuduk (gammalhobiska)
Kh	Khuzdûl (dvärgiska)
Or	Orchiska
Q	Quenya
R	Rohirriskiska
Rh	Rhovaniska
S	Sindarin
Sa	Skogsalviska
SoR	Sagan om Ringen (trilogin)
Ss	Svarta språket
Tg	Tengwar
Vg	Variagiska
Wo	Wosiska (Drúedain)
V	Väströna
Öst	Öströna

1.1.2 UPPSLAGSDEL

Här nedan beskrivs några viktiga begrepp. De flesta termer och översättningar från Bilbo och Sagan om Ringen finns även i den egentliga texten.

Angmar: (S. "Järnets hem"). Angmar

grundas omkring 3Å 1300 av Häxmästaren, Nazgûlernas herre. Detta onda rike ligger i och utmed de norra delarna av Dimmiga Bergen (S. "Hithaeglir"), på nordöstra Eriadors högplatå. Mellan 1301 och 1974 för Angmar krig mot Arthedain, Cardolan och Rhudaur, de tre stater dúnedain upprättar som efterföljare till det forna Arnor.

Arnor: (S. "Konungens land" eller "Kungligt land"). Arnor, som omspanner större delen av Eriador, är det nordligaste av Dúnedains två "exilriken". Dess systerland i söder är Gondor. Båda länderna grundas av Elendil 2Å 3320 och befolkas av de trogna dúnedain (Edain) som klarat sig från Númenors undergång. Arnor delas 3Å 861 i tre stater: Arthedain, Cardolan och Rhudaur. Det krossas av Häxmästarens arméer 3Å 1974, och är känt som "Förlorade Landet" till 4Å 1, då kung Elessar (Aragorn II) återupprättar det och återförenar det med Gondor.

Calenardhon: (S. "Grönt område"). De vidsträckta gräsbevuxna slätterna mellan Isenfloden (Angren) och Anduin. I norr gränsar de mot Fangorns skog, i söder mot Vita Bergen. 3Å 2510 skänks detta område åt rohirrim, som ger det namnet Rohan. Den viktigaste staden under Gondors tid är Calmirë.

Daen Coentis: (Dn. "Skickligt folk"). Förfäder till dunlänningarna och (indirekt) till drúedain i Vita Bergen.

Drúedain: (V. "Woser", Wo. "Drûgs", S. "Vildmän", sing. "Drúadan") Drúedain bor i skogar som Tawarin-Drúedain i nordöstra Gondor, Taur Andrast längs sydvästra flanken av Vita Bergen, och Eryn Vorn (S. "Svarta Skogen") i södra Eriador. De är skickliga skogsmän, träsnidare och snickare men håller sig för sig själva och blandar sig inte med andra folk. De föredrar ett primitivt liv i avlägsna vildmarker, därav deras namn. Kortväxta, kraftigt byggda, med liten hårväxt, ser de inte ut som några andra människor, fast de härstammar från Daen Coentis och är indirekt och avlägset släkt med dunlänningarna.

Dúnedain: (S. "Edain från väster", sing. *Dúadan*) Avkomlingar till de Edain som bosatte sig i Númenor omkring 2Å 32. Dúnedain återvände till Midgård för att utforska, handla, kolonisera och senare erövra många områden utmed Endors västra, södra och östra kuster under Andra Åldern. Dessvärre ledde deras övermod till ett försök att erövra

Odödlighetens länder. Resultatet blev att Eru (Den Ende) förstörde deras hemö 2Å 3319. De som kallades De Trogna motsatte sig den politik och avund mot alverna som ledde till denna katastrof. De Trogna räddades när Númenor sjönk, och seglade till nordvästra Midgård. Där grundade de kungarikena Arnor och Gondor. Fast det är glest befolkat har Arthedain (i Arnor) den största andelen Trogna och är den mest renodlade dúnedainkulturen i Endor. Många "Otrogna" eller "svarta númenoriter" överlevde också, och bildade kolonier eller oberoende stater som t.ex. Umbar.

Ordet "dúnedain" betecknar númenoriterna och deras avkomlingar i Midgård, människor med avsevärd fysisk och psykisk styrka, lång medellivslängd och en rik, alvinfluerad kultur. Deras modersmål är adûnaiska.

Dune Harv: (R. "Dúnharg", V. "Mörk begravningsplats" eller "mörkt tempel") En befäst bergsäng vid östra kanten av Harve dal, alldeles söder om Edoras. Denna uråldriga tillflyktsort tjänar som förnäm begravningsplats och kultplats. Tre berg — Starkhorn, Irensaga och Dwimorberg — omger Dune Harv i respektive söder, norr och öster.

Dunlänningar: En hårdför ras av vanliga människor som bor väster om Rohan. De härstammar från Daen Coentis, och är normalt eller kraftigt byggda, har glest brunt hår och relativt mörk hud. Männen är i medeltal 175 cm långa, kvinnorna 165 cm. Folket är mestadels herdar eller bergsbor. De är också kända som dunmän, dunniska män och Vita Bergens höglandsbor.

Edoras: (R. "Hovet") Huvudstaden i Rohan. Edoras ligger på en kulle vid norra kanten av Vita Bergen, där den byggdes efter 3Å 2510. Den omgärdas av en vallgrav och palissad. Byggnaderna är både av sten och trä. Fastän staden är befäst är den sårbar för anfall.

Éothéod: (R. "Hästfolk") Ättlingar till de nordliga flyktingar som flyttade ut ur Rhovannion mellan 3Å 1856 och 1899. De härstammar från det hästälskande slättfolket éothraim och bosatte sig först i Anduins västra dalgångar nära Glitterfälten. År 1977 i Tredje Åldern flyttade de norrut till Anduins övre dalgångar. Det var där de blev kända som éothéod. Detta ryttarfolk flyttar åter söderut efter 3Å 2510, och bosätter sig i Rohan. Från den tiden blir de kända under namnet rohirrim.

Éothraim: (Rh. "Lysande ryttare") De sex stammar av nordliga ryttare som bebor Rhovanions södra slätt till 3Å 1856-99 kallade sig själva éothraim, en förkortning av Gimútéothraim (Rh. "de lysande hästarnas församling"). Från deras kultur härstammar éothéod och rohirrim.

Framsburg: En strategiskt belägen, befäst stad, byggd på en höjd ovanpå en av Dimmiga Bergens östliga utlöpare, vid floden Langväll. Staden är éothéods viktigaste handelsplats och centrum för all handel i Anduins övre dalgång. Framsburg överges omkring 3Å 2510 när éothéod flyttar söderut till Rohan.

Gondor: (S. "Stenland") Dúnedains södra kungarike, beläget väster om Mordor och norr om Belfalasbukten. Det omfattar ett flertal områden (medsols norrifrån): Calenardhon (Rohan efter 3Å 2510), Anórien, Ithilien, Lebennin, Belfalas, Lamedon, Anfalas och Andrast. Osgiliath vid Anduin är dess huvudstad till 3Å 1640, då tronen flyttas till Minas Anor (Minas Tirith).

Helms Klyfta: (S. "Ostiras") Den västligaste av rohirrims flyktborgar, belägen nära mitten av Västfold. Anläggningen består av en borg (Hornborgen) och ett murkomplex som har byggts över öppningen till en djupt inskuren klyfta i nordvästra Vita Bergen, nedanför berget Thrihyrne.

Isengård: (S. "Angrenost", V. "Järnfästning") Ett gammalt citadell i dalen Nan Curunír, vid Dimmiga Bergens sydspets, byggt av Gondor för att bevaka Rohangapet. Fästningen vakar över västra Calenardhon (Rohan) och övre Isendalen (Angren). Den består av ett svart torn med fyra spiror, kallat Orthanc, hugget ur en klippa av vulkanisk sten och omgivet av en naturlig mur av samma material. En av de sju palantirerna förvarades i Orthanc.

Rohan: (S. "Hästland") Calenardhon efter 3Å 2510. Kallas "Riddersmark" eller bara "Mark" av invånarna. Landet skänktes till rohirrim, ett halvnomadiskt ryttarfolk från norr, som belöning för deras hjälp i kriget mot Balchoth. Som tack för detta avlade rohirrim en trohetsed till kungarna och rikshovmästarna av Gondor. Rohans huvudstad är Edoras.

Rhovanion: (S. "Vildmark", bokst. "Vild plats") Denna region omfattar allt land söder om Grå Bergen (S. "Ered Mithrin") och norr

om Mordor, mellan Dimmiga Bergen och Rödvattnet. Inom detta område finns Mörkmården och den norra delen av Anduins dalgång.

1.2 DIN KAMPANJ

Denna Midgårdsmodul kan användas tillsammans med Sagan om Ringen: Rollspelet eller Expert Drakar och Demoner. Eftersom de olika spelen har olika sätt att hantera strider, magiska formler och skapande av rollpersoner, har vi valt vissa gemensamma beskrivande termer för platser, folk, varelser och föremål.

Det finns stora skillnader mellan de två systemen när det gäller siffror som t ex egen-skapsvärden, bonus och färdigheter — siffrorna hör ju ihop med en viss bestämd spelmekanik. Värden för rollpersoner och SLP anges därför på två sätt, med data till båda spelen.

Kom ihåg att rollspel till sin natur är en skapande erfarenhet, och att den enskilde spelledaren eller spelaren bör känna sig fria att ta med sina egna idéer i sitt spel.

Följande steg kan vara lämpliga när man börjar sätta sig in i det område vi beskriver här:

1. Läs igenom hela häftet så att du får en helhetsuppfattning av området.

2. Välj tidsperiod för din kampanj. En kampanj som rör hästfolket kan utspela sig under vitt skilda tidsperioder i Tredje Åldern.

3. Tag fram eventuellt ytterligare källmaterial som du behöver.

4. Utforska den period du valt och sätt ihop de skisser och planer du behöver förutom dem som redan finns i häftet.

5. Skapa en övergripande miljö för kampanjen. Att ha goda grunddata ger dig flexibilitet att utveckla slumphändelser och områden.

1.3 SRR OCH EDD

Om man vill omvandla data mellan SRR och EDD kan man använda följande system. Det ska bara ses som en riktlinje och ingenting som man måste följa slaviskt. Spelsystemen är mycket olika och problem är oundvikliga. Modulen kan användas med båda spelsyste-

RIKTLINJER

men utan att SL behöver tänka särskilt mycket på omvandlingar, då vi har varit så noggranna som möjligt med att ge komplett information där det behövs.

1.3.1 FÄRDIGHETER

För att omvandla SRRs färdighetsbonusar till EDDs färdighetsvärden är det bara att ta den slutliga, summerade bonusen där både nivå-bonus, yrkesbonus, egenskapsbonus och andra finns inräknade och dividera med 5 (avrunda nedåt). Resultatet är färdighetsvärdet för EDD. När det gäller EDD-färdigheter kategori B, t ex Simma, ska man dividera med 20.

1.3.2 YRKEN

När man konverterar yrken från det ena spelet till det andra måste man tänka på att begreppen har helt olika betydelse i de två spelen. I SRR medför yrket en strikt begränsning av rollpersonens förmågor under hela hans liv, medan yrket i EDD bara visar vilka färdigheter rollpersonen kan ha lärt sig innan han kommer i spel. Vi har använt Yrkestabellen som en riktlinje, men inte nödvändigtvis följt den slaviskt. Munkar (EDD) förekommer överhuvud taget inte i Midgård. Köpmän (EDD) kan motsvaras av många vitt skilda yrken i SRR.

Yrkestabellen

SRR	EDD
Krigare	Krigare, stråtrövare, pirat/sjöfarare, riddare
Spejare	Tjuv, jägare
Utbygdsjägare	Jägare, stråtrövare
Animist	Magiker, lärd man
Magiker	Magiker, lärd man
Bard	Gycklare

1.3.3 GRUNDEGENSKAPER

Grundegenskaperna motsvarar ungefär samma sak i de båda spelsystemen. Det som i EDD kallas KARisma motsvaras av PERSONlighet i SRR. STORlek förekommer inte i SRR och UTSeende inte i EDD. Magikers SRR-rang brukar adderas till deras EDD-PSY.

När man ska omvandla färdighetsvärden från det ena spelet till det andra så kan man använda omvandlingstabellen.

Omvandlingstabell

SRR	EDD
102*	20*
101	19
100	18
98-99	17
95-97	16
90-94	15
85-89	14
75-84	13
65-74	12
50-64	11
35-49	10
25-34	9
15-24	8
10-14	7
5-9	6
3-4	5
2	4
1	3

*För högre värden, räkna vidare uppåt (103/21, 104/22, osv).

1.3.4 MAGI

De två magisystemen är så totalt olika att det är omöjligt att göra lättanvända konverteringsregler. Vi har försökt gå tillväga med sunt förnuft när vi har gjort omvandlingar och vi kan endast rekommendera varje SL att göra sammaledes. I EDD är endast magiker magikunniga, vilket innebär att SRR-personer som inte är animister eller magiker förlorar alla formellistor vid en konvertering.

Man kan göra vissa noteringar för EDD:

- I Midgård är magi någonting mystiskt och okänt för de flesta. De få som utövar magi gör det i det fördolda för att inte dra till sig onödig uppmärksamhet från de mycket mäktiga varelser som finns i världen. Kom ihåg de ord Gandalf sa vid Caradhras: "Jag har skrivit 'Gandalf är här' med tecken som alla kan läsa, från Vattnadal till Anduins utlopp."
- Dugliga magiker är extremt sällsynta i Midgård. Eventuellt bör spelarnas rollpersoner inte få vara magiker. Dubblera också alla kostnader för att lära sig magiskolor och

besvärjelser. Eventuellt kan man sätta gränser på högsta färdighetsvärde i magiskolor och högsta skicklighetsvärde för besvärjelser.

1.3.5 EXCEPTIONELLA SLP

I Midgård förekommer exceptionella, heroiska personer som har en rang på 11 eller mer (SRR), dvs mer än vad spelarnas rollpersoner kan ha, alternativt grundegenskapsvärden som är ouppnåeliga för dem (EDD). Bakgrunden till detta är att om spelarnas rollpersoner blir för mäktiga så skulle de kunna skriva om Midgårds historia, något som av förklarliga skäl är oacceptabelt. Tänk om Gandalf skulle få en konkurrent som tillhörde en spelare? Konsekvenserna vore oöverskådliga.

När det gäller EDD råder vi SL att låta begränsa vad man kan göra med hjältepoäng (HP). En rollperson bör inte få höja sina grundegenskaper över vad som är högsta möjliga tärningsresultat. En människa bör alltså inte få grundegenskaper som överstiger 18. Vidare får inte en hjälte sin KAR automatiskt höjd till 19.

Spelares EDD-magiker bör inte få höja sin PSY till högre värden än rasens högsta möjliga tärningsvärde. Mänskliga magiker bör alltså inte få högre PSY än 18, oavsett omständigheterna.

1.3.6 SVÅRIGHETS-GRADER

När man ska använda en färdighet finner man på många ställen en notering om hur svår handlingen blir att utföra. I tabellen för Svårighetsgrader ser man hur detta påverkar bonusen i SRR och CL i EDD.

Svårighetstabell

Grad	SRR	EDD
Rutin	+30	+2
Mycket lätt	+20	+0
Lätt	+10	+0
Normalt	±0	±0
Svårt	-10	-2
Mycket svårt	-20	-5
Extremt svårt	-30	-10
Vansinnigt	-50	-15
Absurt	-70	-20

1.3.7 VALUTA

Mynten i Midgård har ett annat värde än de vanliga i EDD. Vidare finns fler myntsorter. Mynttabellen visar växlingskurserna. Den noggranne kommer att upptäcka att skillnaden mellan varupriserna i SRR-reglerna och EDD-reglerna inte alltid följer dessa kurser. Det är inte så märkligt, eftersom spelkonstruktörer har olika åsikter om vad saker kostar. Skillnaderna har absolut ingen väsentlig inverkan på spelet, så använd prislisorna i det spel som spelas.

Mynttabell

Midgård	Expert
1 mithrilstycke	1000 gm
1 guldstycke	10 gm
1 silverstycke	1 gm
1 bronsstycke	1 sm
1 kopparstycke	1 km
1 tennstycke	0,1 km



2 HISTORIA

Denna modul innehåller en översikt över rytтарfolket och deras kultur, och beskriver deras utveckling under Tredje Åldern fram till början av Fjärde Åldern. Detaljerade beskrivningar finns för de tre mest centrala och avgörande perioderna i deras historia:

1. **Till 1856** — éothraims tid, när rytтarnas klaner bodde i södra Rhovanion (kapitel 3).

2. **1857-2510** — éothéods tid, när de bodde i centrala och sedan i övre delen av Anduins dalgång (kapitel 4).

3. **Efter 2510** — kungariket Rohan (kapitel 5).

Här följer en kronologi som binder samman de tre perioderna. Den grundar sig på Appendix A och B i "Ringens Värld" och tar upp de viktigaste händelserna i rytтарfolkets historia.

Éothraims tid

1-500: Nordmän från Eriador bosätter sig i Rhovanion. Fem skilda subkulturer utvecklas: skogsmännen, gramuz eller slättfolket, beijabar (senare kallade beorningar), de urbaniserade nordmännen (Dalen, Sjöstad och stammarna öster om Östbukten), och éothraims sex klaner, rytтарfolket i södra Rhovanion.

Ca 1248: Vidugavia, en hövding över den urbaniserade klanen Waildung invad Mörkmårdens sydöstra bryn, enar de nordliga hövdingarna och utropar sig till kung av Rhovanion. Hans kungarike blir kortlivat, och faller sönder några år efter hans död.

1635-37: Den Stora Pesten kommer österifrån och drabbar Rhovanion, Gondor och Eriador. Nordmännen i Rhovanion decimeras.

1854-56: Österlänningarnas segrar tvingar Gondor att dra bort sina splittrade arméer från Rhovanion. Huithyn Marhari leder en armé av rytтare för att hjälpa Gondor, men den allierade armén krossas, och Marhari dödas.

Éothéods tid

1856-99: Krigen mot vagnsryttarna. Rhovanion invaderas av en stor konfederation av österländska stammar. Nordmännen kallar dem för vagnsryttare därför att de färdas i vagnar, både tvåhjuliga stridsvagnar och större transportvagnar. Marhwini, son till Marhari och huithyn av Gadraughts klan,

enar de sex klanerna i éothraim. Tillsammans med diverse landsflyktiga nordmän flyttar de över den stora floden och slår sig ned i Anduins centrala dalgångar, på västra sidan.

1899: Vagnsryttarnas rike besegras och drivs ut ur Rhovanion av en revolt från nordmännen.

1899-1977: I sitt nya hemland blandas éothraim upp med sina landsmän. Tillsammans i en ny, mer begränsad miljö, bildar de éothéod.

1944: Vagnsryttarna anfaller åter Gondor och Rhovanion, denna gång allierade med variagerna från Khand. Haradrim anfaller Gondor från söder. Gondors konung dödas, men invasionen hejdas. Efter att ha decimerats av krig och pest är nordmännen i Rhovanion ganska fåtaliga.

1977: Ledda av althayn Frumgar flyttar éothéod norrut till Anduins övre dalgångar. Där grundar de sitt tredje hem.

Ca 2000: Althayn Fram, son till Frumgar, dödar den stora kölddraken Scatha. Dvärgarna hävdar att drakens skatt är deras, ty draken dräpte många av dem och större delen av dess skatter har stulits från dvärgar. Fram, som inte är någon större vän av dvärgar, sänder dem ett halsband tillverkat av Scathas tänder, tillsammans med ett förolämpande meddelande att skatten tillhör den som dödat draken. Legendan berättar att dvärgarna hämnades genom att döda Fram en kort tid därefter. Så började den långvariga fiendskapen mellan dvärgarna och nordmännen.

Ca 2001-05: Med hjälp av sin nyvunna rikedom bygger Fram staden Framsburg på platsen för en av éothéods gamla fästningar. Staden blir snart centrum för rytтарfolkets kultur och handel, och tar över rollen som "huvudstad" i Anduins övre dalgångar från den gamla nordmannastaden Maethelburg.

Ca 2480-2505: Léod är althegn av éothéod. Det är han som fångar det vita fölet Mansbane, som ska bli anfader till mearas. Medan han försöker tämja det blir han avkastad och omkommer. Hans son Eorl blir ny hövding och ärver hästen. Han ger den namnet Felaróf.

2510: Ett nytt hot kommer österifrån. Det stamförbund som kallas balchoth sveper genom södra Rhovanion och går över Anduin ovanför Lindelöve Å. Pirater från Umbar anfäller Gondors södra flank. Den tolfte riks-

hovmästaren, Cirion, vädjar till éothéod om hjälp. Ledda av Eorl den Unge rider éothéod söderut och krossar en armé av orcher och balchoth på Celebrants slätt. Efter striden träffas Cirion och Eorl, och rikshovmästaren ger éothéod området Calenardhon. Som tack avlägger Eorl en ed att också framgent komma till Gondors hjälp i tider av nöd.

Rohans tid

2510-11: Ryttarfolket överger Anduins övre dalgång och flyttar till Calenardhon. De ger området namnet Riddersmark. Männen av Gondor kallar ryttarfolket för rohirrim och deras land för Rohan.

2545: Eorl den Unge dör ute på slätten i kamp mot österlänningarna. Han begravs i den första av en serie kungliga gravhögar vid Edoras. Hans häst Felaróf, den förste av mearas, begravs bredvid honom.

2545-70: Regeringstid för Brego, Rohans andre kung.

2569: Brego bygger klart Meduselds hall i Edoras. Hans son Baldor försvinner sedan han gett sig upp på Dödens Stig.

2710: Dunlänningar lägger beslag på det övergivna citadellet Isengård.

2691-2759: Helm Hammarnävens regeringstid. Han är Rohans nionde kung och den siste av dess Första linje.

2754: Freca, en rik och mäktig man från Västmark (landet mellan Adorn och Isen), ber om Helms dotters hand för sin son. Helm vägrar. Som hämnd för en grov förolämpning slår Helm ihjäl Freca med ett enda knytnävs-slag. Helms dunländska undersåtar blir upprörda, eftersom man tror att Freca dödades på grund av sin blandade dunländsk-rohirrisk härkomst.

2754-58: Frecas son Wulf flyr till Dunland, där han samlar en dunländsk armé. Han leder dunlänningarna västerut mot Rohan.

2758-59: Den Långa Vintern håller Eriador och Rohan i ett järngrepp under fem månader. Många dör av svält. Dunlänningarna besegrar en rohirrisk armé vid Isenvaden. Helm och hans andre son Háma belägras i Helms Klyfta efter att ha retirerat från slaget. Helms äldste son Haleth dödas av Wulf medan han försvarar Edoras.

2759: Fréaláf, son till Helms syster Hild, blir Rohans tionde konung, och den förste av Andra linjen. Under den Långa Vintern för

han befäl över flyktingarna som är instängda i Dune Harv. Vid snösmältningen leder han en liten grupp rohirrim ut ur dalen. Han överraskar Wulf vid Edoras och dräper sin förrädiske fiende i Meduseld. Efter Wulfs död krossas dunlänningarnas uppror. De sista dunlänningarna besegras vid Isengård senare under året. Fréaláf ger Saruman den Vite nycklarna till Orthancs torn. Dunlänningarna behåller dock Västmark.

2830-2903: Regeringstid för Folcwine, Rohans fjortonde konung. Under hans tid återupprättas Rohans gamla glans och makt. Rohirrim återtar Västmark från dunlänningarna och ökar i antal.

2948-3019: Regeringstid för Théoden Ändny, Rohans sjuttonde konung och den siste av Andra linjen.

2953: Den korruperade trollkarlen Saruman avsäger sig sitt uppdrag som Väktare av Isengård, och gör anspråk på fästningen som sin egen. Han bygger om och modifierar dess starka befästningsverk och börjar samla Vita Handens armé.

Ca 3010-3019: Saruman kläcker sin sammansvärjning mot Rohan. Hans agent Gríma, även kallad Ormstunga, blir kung Théodens rådgivare. Genom att utnyttja sin position sprider denne misströstan och kuvar kungens hopp. Trots att han misstänks av flera medlemmar av Théodens hov är det nära att Gríma lyckas få Riddersmark att kollapsa. Han drivs av sitt stora begär efter kungens adopterade dotter Éowyn.

3019: Det sista året av Ringens Krig. Rohirrim belägras i Helms Klyfta av Sarumans armé som består av både människor och orcher. Gandalf den Vite avslöjar Gríma, och förrädaren tvingas fly till Isengård. Efter att ha besegrat orcherna utanför Hornborgen rider Théoden tillbaka till Edoras där han mönstrar en armé på 6000 ryttare. Samtidigt anfalls Gondors huvudstad Minas Tirith av en av Saurons arméer. Ryttarna rider till Minas Tirith där de anfaller den belägrande armén i slaget på Pelennors slätt. Tillsammans med västerns övriga styrkor är de segerrika, men Théoden dödas i strid mot Häxmästaren, nazgûlernas ledare. Éowyn, som följt med hären förklädd till man, utmanar och dödar Häxmästaren med hjälp av hoben Merry. Éowyns bror Éomer, brorson och adopterad son till Théoden, kröns till kung i Edoras. Éowyn

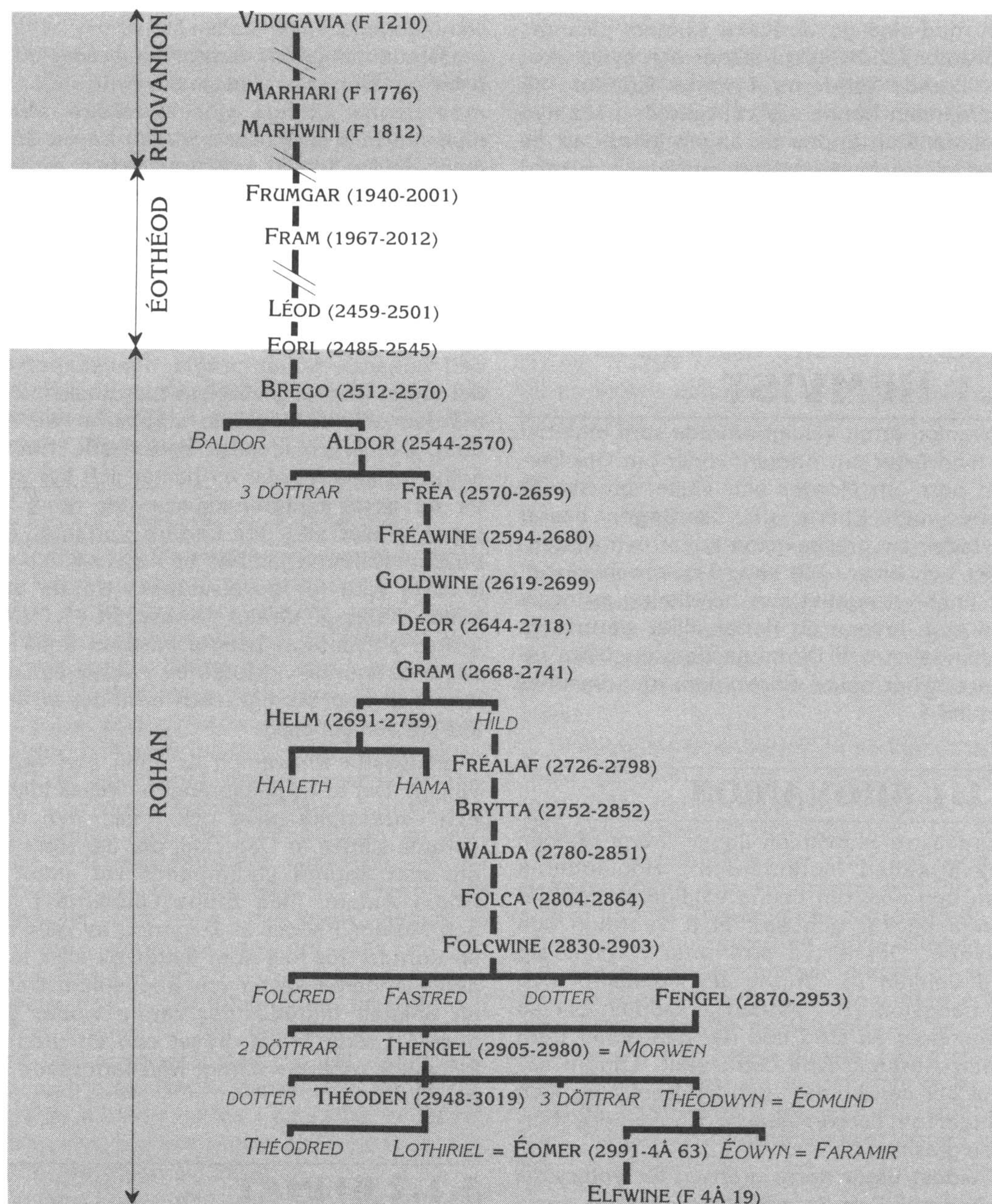
gifter sig med Faramir och bosätter sig i Ithilien.

3019-4Å 63: Regeringstid för Éomer Éadig, Rohans artonde konung och den förste av Tredje linjen. Under hans tid blomstrar

Rohan och når ett välstånd som det aldrig tidigare haft.

4Å 63: Elfwine den Sköne, son till Éomer och Lothiriel (dotter till furst Imrahil av Dol Amroth) blir Rohans nittonde kung.

RYTTARFOLKETS FURSTAR



3 ÉOTHRAIM

De sex klaner som kallas éothraim, ryttarfolket i Rhovanion, var förfäder till éothéod och till Rohans Ryttare. De var också de första i raden av västerns ryttarfolk.

Éothraims förfäder kom från Eriador i början av Tredje Åldern, efter slutet av det stora kriget mot Sauron, och slog sig ned i Rhovanion med sina gondoritiska vänners gillande. Rhovanions vidsträckta slätter och svala skogar liknade länderna i norra Eriador, så nordmännen kände sig väl tillfreds i sitt nya hemland. Den öppna terrängen gjorde att de spred ut sig över ett stort område, och med tiden utvecklade nordmännens undergrupper egna identiteter. I södra Rhovanion kom stammarna av halvnomadiska herdar att kalla sig éothraim. Andra kallade dem helt enkelt för ryttarfolket.

3.1 HEMVIST

Rhovanion är ett väldigt område som omfattar allt land öster om Anduin, söder om Grå Bergen, norr om Mordor och väster om floden Carnen och Rhûns sjö. Terrängen består mestadels av gräsbevuxna kullar och slätter i söder och öster, och skog i norr och väster. Här finns en relativt stor befolkning av nordmän som lever i ett flertal olika samhällen. Anduindalen och Dimmiga Bergens östra utlöpare tillhör också Rhovanion, men beskrivs i kapitel 4.

3.1.1 RHOVANION

I nordvästra Rhovanion ligger Gröna Skogen (också kallad Mörkmården). Högländerna inom och norr om denna väldiga skog föder många bäckar och åar, bl a Taurduin och Emynen. Dessa två strömmar förenar sig med Celduin (S. "*Rinne älv*") nedanför och vid Långsjön (S. "*Annen*"). Celduin blir så småningom en strid flod när den rinner fram utmed Mörkmårdens östra kant. Längre söderut blir den bredare och långsammare, och svänger av österut genom Rhovanions böljande gräsländer.

Celduin utgör norra gränsen för éothraims territorium. Den är gränslinjen mellan norra och södra Rhovanion. Där Celduin förenas med Carnen viker floden av söderut, och se-

dan mot sydöst mot Rhûnsjön. Flodsystemet är något av Rhovanions livsnerv, eftersom det är den viktigaste transportleden för all handel mellan alverna, nordmännen, folket i Dorwinion och deras östliga grannar.

Söder om Celduins och Carnens sammanflöde, där Carnen är över 400 meter bred, förenar sig en annan viktig biflod med den. Det är Donu som kommer från sydväst. Vid sammanflödet ligger staden Ilanin.

Österlänningarnas territorium breder ut sig öster om Donu och väster om Rhûns sjö. Utmed denna väldiga sjös sydvästra strand löper en följd av kullar söderut. På ett ställe reser de sig till ett mäktigt massiv av låga berg. Dessa berg vakar över de vackra dalarna vid Rhûnsjöns strand. Detta är Rhovanions östligaste del, och hemland för ryttarfolkets svurna fiender, sagatherna.

Söder och väster om Rhûns berg ligger de vida slätterna i södra Rhovanion. Högt gräs och böljande kullar präglar landskapet när det sakta reser sig västerut mot södra Mörkmården och de höglänta stäpperna vid Anduin. Det är en idealisk betesmark. Här lät éothraim sina hjordar av hästar och kor ströva på bete. Längre söderut ger dock det långa gräset vika för kortare varianter och buskar. Kullarna jämnas ut i sydöst och ger gradvis vika för de ofruktbara trakter som kallas Asdriag, utmed Askbergen (S. "*Ered Lithui*") i Mordor. Längre västerut finns enstaka strömmar vid foten av Askbergen, och landet är mer bördigt, men området är ändå inte särskilt beboeligt.

Sydvästra Rhovanion är ännu mer ogästvänligt. Det är söndersprängt av vassa klippor och vattensjuka gölar och träsk. Den enda obrutna slätten är Dagorlad, där det stora slaget mot Sauron utkämpades vid slutet av Andra Åldern. Med Bruna Länderna i norr och Mordor i söder är Dagorlad av gammalt en korridor för folk som flyttat till eller invaderat länderna väster om Rhovanion. Det är ett obebott område, där varma vindar drar över det torra bruna gräset och för med sig kvävande moln av damm från förtorkade stigar.

3.1.2 KLIMAT

I huvudsak är klimatet i södra Rhovanion milt och lämpligt för jordbruk och boskapssköt-

sel. Vintern kan visserligen vara både kall och snörik, men är sällan långvarig. Temperaturer långt under noll är mer undantag än regel även under vintern, och ofta avbryts vintern av töväder som bryter snöns och isens grepp. Ibland händer det dock att man drabbas av flera veckors ihållande regn och iskalla vindar. Somrarna är varma men inte plågsamt heta. Oftast blåser en mild bris som svalkar även när det är som varmast. På sommaren håller sig temperaturen i regel runt 30°C, på vintern är den sällan under -10°C.

Eftersom det inte finns några barriärer som hindrar vinden är vädret alltid nyckfullt. Vindarna blåser i regel från öster. Ofta slår åska, hagel och tornadoer till utan någon längre förvarning. Förhållandena ute på den öppna slätten kan ändras radikalt på några minuter. Plötsliga temperaturförändringar — så mycket som 15-20 grader på en halvtimme — kan chocka den oförsiktige och innebära slutet för den dåraktige. Éothraim är stolta över sin förmåga att alltid klara av utmaningarna från klimatet i Rhovanion.

3.1.3 FLORA & FAUNA

Med undantag för enstaka våldsamma vindar eller virvelstormar (som tornadoer) är sommaren på Rhovanions slätter en vacker årstid. Gräset är grönt längst ned vid marken, men mognar snabbt längre upp och blir gyllene i solskenet. Det böljar som vatten över slätten när gräset böjs av västvinden. Luften är mycket ren, och små luddiga moln kastar skuggor över landskapet. Ibland tornar höga åskmoln upp sig — éothraim liknar dem vid Nahar, Bemas häst. De tror nämligen att blixterna är Bemas spjut och pilar. Här och där växer dungar av små träd vid bäckar och strömmar, och nere i dalsänkor. Sedda på avstånd påminner de om öar på en bärnstensgul ocean.

Varje höst — när luften börjar bli kylig och gräset vissnar — blir landskapet gröngult, med fläckar av grälla färger där träden står röda och gula. När höststormarna börjar blåsa faller träden sina löv i kaskader av färger, nästan som om landskapet hade fattat eld och sände upp skurar av gnistor.

Vintern börjar med snön, och fast de första snöfallen ofta smälter bort, täcks marken förr eller senare med en vit matta som ligger kvar

i flera månader. Ibland blir det dock töväder mitt i vintern, så att fläckar av barmark blir synliga. Ryttafolk menar att snön är bra för landet, men de knorrar när den blir mer än trettio centimeter djup (som den alltid blir på senvintern). Djup snö hindrar djuren från att beta och gör hästarna magra, men ändå är vintern mild nog för att kunna kallas behaglig — även för ett folk som tillbringar det mesta av tiden utomhus och på hästryggen.

Våren kommer tidigt på året, ofta med det första tövädet i slutet av gwaeron (den tredje månaden). Det kan snöa två eller tre gånger till, men vårsnön är lätt och töar snabbt bort, oftast redan på eftermiddagen dagen efter att den fallit. Eller också blir snön till regn medan den faller, så att det bara är på nordsluttningarna som det finns snö kvar. När det vårliga landskapet är halvt täckt av snö, halvt barmark, är solnedgångarna mycket spektakulära. De snöfyllda fördjupningarna reflekterar det violetta kvällsljuset, vilket ger upphov till en violett dimma så att själva skuggorna tycks lysa.

Flora

Sent på våren när det inte längre finns risk för snö slår blommorna ut på gräsmarken. Den dominerande blomman är en liten, gul sådan med kronblad som en stor tusensköna. Under en kort tid är blommorna längre än gräset, så att hela landskapet är gult. När vinden sveper över dem kommer det mörkgröna gräset att synas.

Slättlandets flora består av en blandning av olika grässorter och vildblommor. Långt mörkgräs, mjukt, gulgrönt hästgräs, tjockt träskgräs, vitklöver och blåsippor. De flesta växterna är utmärkta som foder. De korta (4-8 meter höga), ofta vindpinade och förvridna träden i södra Rhovanion är ganska få till antal och sort. I utkanten av Gröna Skogen och i floddalarna finns blandade dungar av björk, lönn, hassel, tall och al. Dungar med enbart ett träslag, särskilt de sällsynta ek och idegran, anses som heliga platser. Lägre söderut blir träden mycket färre. Där dominerar den taggiga akacian och blommande körsbärsträd. Många av de senare växer utmed marken.

Fauna

Det var vildhästarna som först lockade

många nordmän till slätterna. Dessa hästar är tåliga, starka och outtröttliga, utomordentliga riddjur. Ändå har rytтарfolket alltid ansett dem en smula underlägsna sina egna hästraser, som ofta har en inblandning av österländskt blod. Vildhästarna är mindre och kraftigare byggda, med starka ben. Svansen och manen kontrasterar starkt i färg mot kroppen. De är också mycket livliga. Vilda hingstar vaktar sina ston noga och försöker gärna locka med sig tama ston. Dessa i sin tur rymmer gärna till vildhästarna om man inte är vaksam.

En art av vilda åsnor vandrar ofta upp på grässlätterna från de torra områdena i sydöst. De vandrar norrut på våren och återvänder söderut före den första frosten, eftersom de inte skulle överleva den snöiga vintern utan skydd. Naturligtvis fångas många av éothraim, som använder dem för att avla fram mulåsnor och arbetsåsnor. Dessa kan man sedan sälja till jordbrukarna i Dorwinion och stadsborna i Gondor, eller till folket utmed vägarna och vattendragen åt norr.

De vilda, vita korna, som finns i stor mängd nära Rhûnsjön, betraktas som heliga, Bémas kor. De är storväxta och starka. Deras tjocka, svarta horn används fortfarande för att tillverka ett slags jakthorn. Hornmaterialet används också för att tillverka pilbågar, där kornas senior tjänar som bågsträngar.

Antiloper och rådjur, också de helgade åt Béma (som förde med sig många ädla djur till Midgård för att göra jakten bättre), är mycket talrika på Rhovanions slätter. Rådjuren håller sig i små grupper i avlägsna delar av högländerna, där de spridda skogsdungarna ger dem skydd och vinterföda. Antiloperna finns längre söderut, och vandrar omkring i hjordar om femtio eller fler. Deras korta, spiralmönstrade horn uppskattas mycket som material till svärdshjalt.

Flockar av vildhundar, svarta schakaler (*R. undarlaif*), culcarnix (stora, grävande gnagare), vilda getter, vildkatter, och de fruktade Egils ormar är de viktigaste övriga djuren i Rhovanion.

3.2 ÉOTHRAIM

Liksom alla nordmän är éothraim ett vackert folk och liknar Dúnedain till storlek och form fast deras medellivslängd är kortare. De är långa, välproportionerade och starka, renliga

och sällan feta, även vid hög ålder. Korpulens är inte bra för hästarna. Fast deras hår och ögon kan vara av nästan vilken färg som helst, är de flesta blonda och har blå eller gröna ögon. Andra har mörkt hår (mörkbrunt, brunt eller svart) som gondoriterna. Bland de unga finns gott om rödhåriga, men på grund av deras livsstil och ärftliga faktorer blir det röda håret oftast vitt vid ungefär 20 års ålder. Deras hy är mycket ljus, och bruna ögon är ovanligare hos éothraim än hos andra folk.

Håret, som är rakt, bärs vanligen axellångt av männen. Kvinnorna låter håret växa tills det når midjan och samlar det i flätor — antingen en på var sida eller en stor fläta i mitten. Flätorna lindar de upp och fäster med nålar tätt vid huvudet. Männen bär gärna skägg, men håller dem välansade eftersom man föraktar dem som döljer sitt ansiktsuttryck. Skägg anses som ett tecken på maskulin styrka och skyddar dessutom ansiktet mot vinterns kalla vindar. Gamla män bär alltid långa, vita skägg som de vårdar noga och samlar i två flätor.

Rytтарfolket bär långa mantlar av ylle som sys i Östbuktens städer och byar eller importeras från Gondor. Manteln är ett universalplagg som också kan användas som sov säck i mild väderlek. På vintern förstärker man klädseln med pälsmössor och skinnvästar. Ärmlösa, knälånga tunikor med bälte om livet, är det vanligaste vardagsplagget. Benskydd av rådjurs- eller antilopskinn används när det är kallt. När man är ute och vallar boskap bär många män läderjackor som skyddar både mot vinden och i viss mån mot pilar och hugg. Thynerna och elitsoldaterna kostar på sig fina ringbrynjor. Skor och stövlar tillverkas av mjukt skinn och används inte så mycket på sommaren, utom när man rider.

Kvinnornas kläder är i stort sett likadana som männens, särskilt när de rider. Hemma föredrar kvinnorna knälånga klänningar av vit eller ljusgrå bomull eller linne. Huvuddukar av silke är också populära. De fästs med vackra hårnålar av silver. De finare klänningarna är ofta broderade med djur- och växtmönster.

3.2.1. STAMMARNA

Éothraim består av sex stammar, ättlingar till de sex vågor av boskapsskötande människor

som invandrade från Eriador och slog sig ned i Rhovanion under Tredje Ålderns sex första århundraden. Deras inbördes rangordning beror på hur gamla deras områden är, dvs när de kom till vildmarken. Varje stam består av flera klaner eller ätter som upptogs under eller snart efter flyttningen. Här beskrivs stammarnas utseende och situation 3 Å 1640.

Ailgartha

Detta är den äldsta stammen. De kontrollerar de nordligaste av éothraims områden, utmed Celduin. Ailgarthas (*Rh. "vänner av den heliga hjorten"*) västligaste betesmarker gränsar mot Östbukten vid Gröna skogen.

Deras störste hövding var Thuidarik, en gammal och mycket döv huithyn. Hans son Thuidimer (född 1606), som tidigare varit kapten i Gondors kavalleri, blev deras ledare efter den Stora Pesten. Han dominerar stammen med sin personlighet, sin styrka och sitt militära geni. Stammen består av tio klaner och totalt omkring 1000 män i vapenför ålder.

Padaruik

Denna stam är bekant för sina rikt broderade mantlar. Det är en liten stam med bara fyra klaner, och i strid kan de bara ställa upp 350 man. De bor längs gränsen mot Asdriag, i sydöstra Rhovanion. Eftersom de är så fåtaliiga har de tvingats bli tappra krigare. De föredrar kastspjut framför pil och båge, och slåss gärna i närstrid, till skillnad från deras österländska fiender. Deras område ligger söder om Ailgarthas betesmarker, och om vintern blir de ofta anfallna av människor från Gathod och Nûrad. År 1630 gifte deras hövding Athaulf bort sin dotter Hermenegild med Thuidimer av Ailgartha, vilket ledde till en allians med denna stam. De stöder varandra i krig och utbyter ofta rätten att använda olika betesmarker.

Gadraught

Gadraught är en relativt talrik stam som bor på de centrala slättområdena i öster. Deras sju stora klaner kan vanligen ställa upp ungefär 800 krigare, ibland fler. Av alla éothraims stammar är Gadraught den som oftast har tjänat i Gondors kavalleri, eftersom dess

länder är mest lättillgängliga för värvare och hästköpare från Gondor.

I fråga om pengar och vagnar har Gadraught alltid varit rikare än de andra stammarna. Å andra sidan klagar deras bröder över den dåliga kvalitén på deras hästar. De avlar främst stora, tunga och långsamma hästar som passar i Gondors kavalleri men saknar många av de egenskaper som värderas högst bland ryttarfolket.

Varje år firar Gadraught en stor midsommarfest på en höjd mitt i deras område. Festen är vida berömd och lockar både nordmän och gondoriter. Den största och bästa av dessa vilda tillställningar hölls 1638, då man firade slutet på den Stora Pesten. Över denna glada fest presiderade hövdingen Aluiric och hans rådgivare Euric, båda män med tveksam lojalitet mot de gondoritiska allierade.

Beorill

Beorill bor mitt i éothraims område, söder och öster om Mörkmårdens sydöstra bryn. Ailgarthas område ligger i norr, Gadraughts i söder och Anthars på västra sidan. Beorills folk är kända som de bästa bågskyttarna bland éothraim, och vart tredje år genomförde en rituell björnjakt i Mörkmården. (De bär gärna smycken gjorda av björnklor.)

Den mest kända av dessa jaktexpeditioner ägde rum 1639 under ledning av huithyn Ulfilas, en grälsjuk gammal man som led av svår gikt. Hans son Leofigild, som var en nästan legendarisk jägare redan under sin livstid, lyckades fälla björnen och ta dess ramar. Medan han höll på med det angreps han av 30 orcher. Han dräpte dem alla, ensam, i en utdragen strid ungefär tio mil öster om Dol Guldur. Detta ådrog honom emellertid Besvärjarens vrede, eftersom de dödade orcherna bar på värdefulla dekokter och magiska ingredienser som nu aldrig nådde fram till Dol Guldurs mörka salar.

Beorills folk har rykte om sig att vara tjurskalliga och slåss gärna både med sina grannar och inbördes. De är de uthålligaste av ryttarfolkets stammar. Deras sju klaner kan normalt ställa upp 750 beridna krigare. Trots att de ofta bråkar inbördes mellan klanerna är de oöverträffade i sin dristighet och styrka på slagfältet.

Anthar

De fem klaner som utgör Anthars stam bor

på den västligaste delen av slätten, och deras sommarbete ligger bara några dagsritter från Södra Vaden. Deras byar ligger utspridda från Mörkmårdens södra bryn till Emyrn Muils norra utlöpare. Ibland slår de läger inom synhåll från Bruna Länderna, och då kan de råka i strid med orcher på väg mellan Mordor och Dol Guldur.

Anthars territorium delas mitt itu av den korridor av gondoritisk kultur som följer Östra Vägen. Därför engagerar sig många av dem i handel med områdena i väster eller tar anställning som legosoldater åt herrarna av Calenardhon eller Ithilien. Gisulf (född 1592), Anthars huithyn, blev den rikaste av alla hästherrar när han fick ta emot wuirprik (mansbot) för de många legosoldater som dödats i kriget år 1634.

Till skillnad från andra éothraim bär Anthars män enbart mustasch, som de anlägger när de har bevisat sin duglighet i strid. De älskar kläder av lammpäls som pryts med ekorrskinn, och bedriver lönande handel med pälsverk. Detta skapade problem när Dol Guldurs skugga föll över deras fångstmarker i skogen.

Eoadar

Eoadar bor på den sydvästra delen av slätten. Deras område gränsar mot Dagorlad och ligger inom synhåll från Askbergen i Mordor. Den är den minsta av éothraims stammar, men känd som hem för de bästa ryttarna. När det hålls ryttartävlingar brukar oproportionerligt många priser vinnas av Eoadars män. Stammen består av fem små klaner och kan sammanlagt ställa upp ca 300 beridna krigare, en styrka som trots sin litenhet är mycket effektiv på grund av deras vältränade hästar och skickliga ryttare. Unga män från andra stammar besöker ofta Eoadars område för att lära sig deras träningsmetoder.

Deras mest framstående huithyn hette Waccho (född 1619), tvåfaldig segrare i Gondors Kungliga Rytterspel och trefaldig segrare i nordmännens tävling för mästerryttare. Han blev allmänt erkänd som sin tids främste ryttare.

Himlen ovanför Eoadars länder färgas ofta mörk av rökmoln och utdunstningar från Mordor i söder. Redan före soluppgången färgas himlen violett av röken som reflekterar solljuset, särskilt på vintern. Solnedgången föregås nästan alltid av en lång skymning

som gradvis fyller landskapet med skuggor.

3.2.2. EKONOMI

Éothraim räknar huvudsakligen sin rikedom i hästar. Pengar har lågt anseende och används sällan, och då enbart när man köper nyttoföremål från folken i Gondor, Dorwinion eller Östbukten. De bedriver hellre byteshandel där de byter bort hästar, ull, pälsverk, läder, honung och mjölkprodukter mot vin och metallvaror från sina grannar. De pengar som används är mynt från Gondor.

Deras rikedomar består av hästar och smycken, flyttbara ägodelar som passar éothraims halvnomadiska livsstil. Både män och kvinnor bär sina skatter på sig. Broscher och spännen av silver och guld, bärnsten och rubiner från österlandet är vanliga och används för att pryda vardagliga bruksföremål. Rytтарfolket dekorerar sina vapen, kläder och ätverktyg omsorgsfullt.

När man behöver pengar tar man till hasardspel eller krig. Olika slags spel och lekar, särskilt ryttartävlingar, dominerar vid deras fester. Men sådant producerar inga nya rikedomar, bara omfördelar det som redan finns. För att få tag på ny rikedom använder man uråldriga metoder: boskapsstöld från grannfolk, överfall mot karavaner, eller att dra ut i krig som legosoldater.

3.2.3. SAMHÄLLET

Abstrakt rikedom spelar emellertid en ännu viktigare roll i éothraims samhälle. Varje man har ett visst värde, vare sig han är furste (*huithyn*), hövding (*thyn*), krigare (*cuirl*), friman (*wuir*) eller slav (*niutan*). Detta värde kallas *wuirprik*, vilket betyder "manspris" och motsvarar det vi känner som mansbot, alltså det man måste betala som ersättning om man dödat någon; ju högre social position, desto större summa. En frimans värde är ett, en slavs en tolfedel, en krigares sex, en thyns 120, och furstens 12.000.

När en man dödar en annan utan giltiga skäl måste han, hans släktingar, eller hans vasaller, betala mansbot. Om priset inte betalas ska dråparen själv dödas. Betalningsmedlet är hästar, och två hästar gäller för en mans pris. Alternativt kan man betala med kor, då gäller sex kor för en mans pris, eller med guld, då tolv guldmynt är en mans pris. Möj-

ligheten att betala mansbot gäller vid dråp — om det är fråga om ett avsiktligt, planerat mord eller ett mord som utförts mot betalning, kan den skyldige inte lösa sig med mansbot utan avrättas.

Social rangordning

Slavar är sällsynta bland éothraim om man jämför med deras grannar i öster, men vanligare än hos andra nordmän. Krigsfångar och människor som inte kan betala sina skulder blir slavar. Detta inkluderar brottslingar som inte gäldat sitt straff. När en man blir slav blir hans familj också slavar, men hans föräldrar drabbas inte av någon degradering. Så snart slaven arbetat av sin skuld blir han och hans familj åter fria. Krigsslavar kan dock endast vinna frihet åt sina barn genom att arbeta. Deras barn blir fria när föräldrarna dör. Krigsslaven själv förblir däremot slav livet ut, om han inte sänds hem till sitt ursprungsland.

En hästherres rättigheter och skyldigheter baseras på hans wuirprik. Varje man är underställd en annan man av högre rang eller manspris, och kan själv ha flera lägre män under sig, vars sammanlagda värde uppgår till hans eget wuirprik. En krigare är till exempel förman för sex frimän, och är själv underställd en hövding. En hövding svär trohetsed till sin furste, och har under sig 20 krigare, 120 frimän och upp till 1444 slavar. Den som är underställd en annan måste hjälpa denne när så behövs. Å andra sidan är den överordnade ansvarig för att skydda sina underlydande och skipa rätt mellan dem. Om en man blir dödad i krig är hans vasaller skyldiga att ta hem hans huvud, eller dö medan de försöker.

Släktskap

Bland éothraim bor hustrun hos makens familj, och man räknar släktskap på den manliga sidan. Deras komplicerade släktgrupper baseras på ett slags utvidgade familjer, vars verkliga eller tänkta förbindelser med andra familjer binder dem samman i familjegrupper eller klaner. Deras starka muntliga berättartraditioner har givit upphov till väldiga släktkrönikor där man håller reda på hur folk är släkt med varandra både på nära och långt håll.

Boplatser och hemliv

Éothraim bor i befästa byar (*Rh. "Buhran"*,

sing. "Buhr") under vintern och i krigstid. Sådana byar är vanligen belägna på en höjd och omges av ett dike och en jordvall. Innanför vallen ligger en samling enskilda och allmänna långhus (*Rh. "lainghudan"*) runt en ceremoniell hall (*Rh. "saicghuil"*). Husen kan vara av trä eller sten och är täckta av ett tjockt halmtak med ett enda rökhål. Fast de flesta hus är försedda med loft och förrådsalkover är det normala att de innehåller ett enda rum. Gemensamma byggnader har dock en avdelning för varje familjegrupp, med en eldgrop mitt i varje rum. Där umgås och äter man tillsammans.

Under alla årstider utom vintern rider de flesta friska män till en följd av halvpermanenta läger som är belägna vid betesmarkerna. Genom att ryttarna flyttar runt i ett invecklat mönster kan de alltid hålla kontakt med sina hem.

När de är i krig eller långt hemifrån bor éothraim i tält. Tälten fraktas av lastdjur tillsammans med övrigt husgeråd, eller — om ägaren är rik — på en vagn. Vagnar anses mycket bekväma men deras användning begränsas av terrängen och behovet av rörlighet. Lastdjuren är oftast åsnor eller mulåsnor, men man använder också arbetshästar.

En thyns tält brukar sättas upp alldeles nedanför krönet av en kulle. Genom att använda sydslutningen på vintern och nordslutningen på sommaren får man skydd från blåsten. Stammens fana sätts på en stång på ena sidan om thynens dörr. På andra sidan sätts klanmärken upp. Thynens hushåll består av fem eller sex tält och utgör en centralpunkt i lägerlivet. Fast andra män sätter upp sina tält var de vill är man noga med att inget tält står högre upp på slutningen än thynens.

Éothraims tält är helt eller till största delen av läder. När man vill färdas lätt och snabbt föredrar de i stället ett slags kraftigt linnetyg som tillverkas av stadsborna i Östbukten. Tälten används mest som förråd eller tillflykt undan regn, snö och blåst. Éothraim sover helst under bar himmel när vädret så tillåter, och anser att detta är bra mot sjukdomar. Oavsett vilka medicinska effekter det kan ha haft bör det ha hjälpt dem undvika att bli överraskade av fiender.

Religion och högtider

Varje år firas fyra stora högtider. Vid midsommar, midvinter och vid höst- och vårdag-

jämningarna samlas éothraim i hela stammar för att fira årstidernas växlingar och avslutandet av arbetet. Vid dessa fester ägnar man sig åt tävlingar, spel och festmåltider.

Vid högtiderna har också kulten sin plats. Två religioner utövas: Hjortens (*Rh. "Ailgrakyn"*) och Jordens (*Rh. "Uerdakyn"*). Ceremonierna innehåller musik, dans och måltider.

Män och kvinnor

Éothraim älskar tre ting högst av allt i livet: hästkapplöpningar, jakt och krig. Männen betraktar framgång hos kvinnor som den naturliga följden av framgångar på något av dessa områden. Men éothraims kvinnor är knappast några ljuva och lätthanterliga varelser. De älskar att rida, och fastän de inte behöver delta i krig eller boskapsskötsel utan har andra uppgifter, är de många gånger lika duktiga som männen i krigiska övningar och ridning. De tävlar och jagar eller rider för nöjes skull när de har lust.

Det uråldriga idealet om en kvinnlig krigare lever kvar bland dem, något som österlänningarna har fått upptäcka till sin stora bestörtning. Under de stora krigen runt mitten av Tredje Åldern försvarades många av rytтарfolkets läger av kvinnor som kämpade med stort mod och skicklighet.

Barnuppfostran

Även barnen ägnar sig mycket åt att rida och öva med vapen. Redan när de är små rider de på ponnyhästar, vid sju års ålder börjar både pojkar och flickor att träna jakt och överlevnad, och vid fjorton års ålder inleds stridsträningen. Det är nödvändigt att barnen kan rida och klara sig själva redan tidigt för att de inte ska vara till hinder under éothraims årstidsberoende flyttningar och deras ständiga krig mot fientliga grannfolk.

Värderingar

Éothraim sätter ärlighet främst av alla dygder. Deras hederlighet är så ren att de aldrig stjälar utom i öppen strid, som t ex vid boskapsräder. Rytтарfolket döljer aldrig sina avsikter, inte ens inför främlingar, och tar aldrig ägodelar som de finner obehövade. De stjälar bara från sina fiender, och då tar de alltid saker som är bevakade eftersom de anser att det är mer hedersamt om ägaren får en chans att försvara sitt gods.

De är också ärliga i sitt tal och ytterst rättframma. Därför sätter de stort värde på tystlåtenhet. Formell artighet, taktfullhet och diplomati räknas som konstarter bland dem, och hövdingarna är skickliga på att konversera, diskutera och övertyga. En hövding som inte kan sådant blir snart impopulär.

Mod sätts också högt av éothraim, som anser att det inte bara är nödvändigt i krig utan också vid tävlingar och jakt. De är ett djärvt och tappert folk som älskar faror och anser att svåra situationer är ett tillfälle att visa sin inre styrka. Fast de är djärva och fräcka blir de aldrig våghalsiga eller dumdristiga, och tappar sällan fattningen ens i stridens hetta. Deras främsta sånger och sagor berättar om hjältedåd som utförts både kroppsligen och själsligen, och hyllar det okuvade livsmodet.

Underligt nog är avund och svartsjuka sällsynt bland éothraim, fast det är mycket karaktäristiskt för andra nordmän. Rytтарfolkets män har ingen begärelse till andras hustrur; att förälska sig i en annan mans kvinna anser de som tecken på den ynkligaste svaghet, en svaghet som inte bara är psykisk utan också fysisk. En sådan brist hos en man är en svår synd i ett samhälle som baseras på band av trohet och förtroende.

Mat och dryck

Bröd och kött är éothraims viktigaste födoämnen. Flata surdegsbröd av råg eller korn ger balans och magfylla. Ägg äter man sällan, men mjölkprodukter är vanliga. Stomjolk, getost och saltat smör ingår i basmaten.

Socker är okänt, men rytтарfolket är ändå mycket begivna på sötsaker. När man kan, äter man frukt. Smultron och lingon växer rikligt på slätterna, särskilt i svalare områden. Vildäpplen finns också, men används bara som fyllning i svin som ska stekas. Varje höst samlar man in hasselnötter, alldeles innan man ger sig av till vinterbetesplatserna. Nötterna rostas i glöden och äts varma.

För det mesta äter éothraim dock kött — många olika slags kött, vanligen helstekt. Höns, fisk och vilt kompletterar en diet av får och nötkött.

Genom att anfälla kryddkaravaner utmed Österlänningarnas vägar skaffar sig éothraim peppar och lagerblad. Vin importerar man från Dorwinion. Vinet sötas med honung och

kanel eller blandas med beorningarnas mjöd som vinterdryck. Salt är inte ovanligt, fast det mesta av det importeras. En karavan med salt brukar komma från Dorwinion vid midsommarfesten. Kött som steks penslas med saltat vatten — det gör köttet hållbarare och mörare, och får det att smaka bättre.

Historieskrivning och språk

Éothraims historieskrivning handlar mest om klanernas och hästarnas genealogi och härstamning, och skrivs på sindar eller deras eget språk: eothrik. De föredrar muntliga historier och släktkataloger (som lärs utantill) framför skrivna, som de anser lite besynnerliga. De flesta ryttare kan — utan att behöva tänka efter — berätta allt man vill veta (eller mer) om sina hästars härstamning.

Eothrik är ett rikt nordiskt tungomål som innehåller många lånord, sammansatta begrepp och komplicerad satsbyggnad. Fast man använder väströna eller sindar i handeln, har eothrik förblivit det viktigaste språket. Man har till och med utvecklat ett skriftsystem för det.

Vall- och jakthundar

Éothraim äger två slags hundar: vallhundar och jakthundar. Vallhundarna är svarta och vita, med lite tovig medellångt hår, och används till att valla hästar och annan boskap. De är tränade att lyda röstkommandon och handsignaler. De vallar boskapen på dagen, men återvänder till lägret på kvällen och sover i närheten av sina herrar vid elden.

Jakthundarna är annorlunda till kynne och användning. De flesta ägs av välbärgade män och är tränade att lystra till signaler från jakthorn. De är stora och relativt korthåriga, bruna till färgen med vita, röda eller gula fläckar. Deras korta öron hänger ned invid huvudet. De är alltid hungriga och stjäla gärna mat om de kommer åt.

3.2.4 KRIGFÖRING

Eftersom éothraim aldrig varit ett enat folk har man inte heller ställt upp någon gemensam fältarmé. Deras styrka baseras på sex stamuppbåd (*Rh. "Fairdan"*) som består av utomordentligt skickligt, tungt kavalleri. Inga andra ryttare kan stå emot dem i strid om de är lika många. Trots sitt ringa antal lyckades de, tack vare sin överlägsna skicklighet, hålla sitt land fredat ända till 3Å 1856.

Gondor använder många éothraim som legosoldater i sitt medeltunga och tunga kavalleri. De tjänade som spanare och chocktrupper i Södra Kungadömetts armé under mer än tusen år.

Vapen

Éothraim använder helst lans, bredsvärd och sammansatt båge, precis som deras ättlingar, éothéod och rohirrim. Spjut och bågar behövs både för jakt och krigföring, och används även vid tävlingar. Bredsvärdet är däremot en symbol för krigarens härkomst och styrka. Rytтарfolket sätter svärdet högst av alla sina ägodelar utom hästen. Svärdet är människornas vapen, ett verk av éothraims skickliga smeder. Lansen och bågen är Bémas (Oromës) vapen.

Éothraims lansar är 180–275 cm långa, beroende på krigarens längd och hans hästs storlek. De tillverkas av ask eller idegran och är försedda med en bladformad spets av härdat stål som gör dem till fruktansvärda vapen. Spetsen är försedd med en förstärkningskant i mitten som gör att den nästan aldrig viker sig när den träffar. De flesta är försedda med stora nitknappar eller en tvärså som hindrar spetsen att tränga in mer än ca 20 cm i offrets kropp. Om en lans går rakt genom kroppen på motståndaren kan den fastna och vridas ur ryttares hand. En välriktad stöt från en lans på 2,5–5,5 kg, levererad av en ryttare i full karriär, tränger igenom allt utom det allra tjockaste plåtpansar och kastar omkull alla utom de allra kraftigaste krigare. Sådana vapen har många gånger bevisats vara mycket dödliga för de lätt bepansrade österlänningarna.

Éothraim förser lansen med ett handtag av tyg och en kraftig lädersnodd som gör den lättare att bära och ger större kraft vid en stöt. Som motvikt till spetsen fäster de en bronsklump i lansens bakre ände. Om lansen bryts av i striden kan bakdelen användas som stridsklubba. Fastän det är sällsynt att en lans bryts av, bär en del krigare med sig en eller två extra lansar när de är ute på plundringståg.

Éothraims pilbågar är i regel importerade från någon av städerna i Östbukten. Vissa typer köper man från Calenardhon. Icke desto mindre har rytтарfolket konstruerat en egen typ av sammansatt båge som några av dem

ÉOTHRAIM

bär. De har gott om råmaterial: apelsinträ, senor och horn från vildkor. Av dessa material tillverkar de korta (120–140 cm), sammansatta bågar som används från hästryggen i strid. Till jakt föredrar de långa jaktbågar som inte är anpassade att skjutas från hästryggen. Dessa görs helt av trä och har lägre dragkraft men större precision än stridsbågarna. Éothraim är träffsäkra med båda typerna av bågar och använder aldrig förgiftade pilar — det anser de som fegt och skamligt.

Ryttarfolkets svärd är tunga, breda huggvapen. Svaga eller otränade stridsmän finner dem otympliga, men de storvuxna nordmännen prisar dem för deras kraft. Visserligen är de långsamma, men de sveper enkelt undan lättare vapen. Svärden används endast i krig, och vårdas noga. Många svärd är verkliga konstverk, inlagda med silver, och de hålls alltid vassa och välpolerade.

Éothraims kastspjut är korta och relativt tunga, och har tre styva fjädrar i bakre änden för att balansera dem i flykten. Deras spetsar är längre och något bredare än lansspetsarna. De kan slungas upp till trettio meter med dödlig precision.

Krigskonst

Éothraims taktik baseras på snabba, våldsamma attacker. Överraskning är ofta väsentligt eftersom ryttarfolket föredrar djärva frontalangrepp och inte har mycket till övers för list och smyg. En kavallerichock rakt på kan vara kostbar om den utförs under ett regn av ofta förgiftade pilar från österlänningarnas bågar. Men stridsmoralen är så hög bland éothraim att en thyn kan begära långt mer av sina män än vad man kan kräva av vanliga soldater. Med överraskningsmomentet på sin sida har ryttarfolket ofta och villigt överfallit karavaner som skyddats av mångdubbelt större styrkor.

De sex fairdans organisation är enkel. Varje stams faird är uppdelad i mellan fyra (t.ex. Padaruik) till tio (t.ex. Ailgartha) klanbaserade ritter (*Rh. "éoruidan"*). Dessa är enheter om 60–120 män under befäl av en thyn. Klanriterna i sin tur består av enheter om tolv män, som kallas twalfruidan (*sing. "twalfruid"*), som leds av en riddare (*Rh. "druig"*). Varje twalfruid består av två hafruid på sex man vardera, med en lägre eller yngre druig som befälhavare över den andra enheten.

Enhet	Befälhavare
Éothraim	Althyn*

Althyns hird (*Ald-rauhtan*) 60–120 män Althyn*

Stamarmé (*Faird*) 300–1000 män Huithyn*

Stamhird (*Huidrauh-tan*) 60–120 män Huithyn

Klanritt (*Éoruid*) 60–120 män Thyn

Klanhird (*Kuzd-rauhtan*) 12 män Thyn

Ritt (*Twalfruid*) 12 män Druig

Halvritt (*Hafruid*) 6 män Druig

**I sällsynta fall kan en huithyn förena två eller flera stammar. I så fall kallas han kung eller "althyn". En althyn kan hålla sig med en egen hird (livvakt), separat från stammens eller klanens hird.*

3.2.5 POLITIK

Éothraim har lagt sig till med en löst organiserad, stambaserad styrelseform. Ständiga flyttningar, ständiga krig och plundringar gör det svårt eller omöjligt att hålla samman dem som ett enda rike. De är för självständiga för att bli ett kungarike, men för sårbara för att enbart vara en samling spridda klaner.

Relativt snart efter att de anlät till Rhovanion började éothraims klaner därför att förena sig under lokala hövdingar. Mäktiga thynerna styrde två eller flera klaner och svetsade så småningom ihop dem till stammar (*Rh. "thuid" eller "theod"*). Stammarnas ledare började kallas huithyn omkring 3 Å 700.

Stampolitik

Ryttarfolket består av sex stammar, och varje stam består av flera klaner. Uppdelningen i stammar beror på att ryttarfolket anlände till Rhovanion i sex vågor av invandring. Thynernas ämbete är ärftligt men de bär inte kronor. De styr genom sin personliga utstrålning och med hjälp av sina vasaller. Varje thyn sammanträffar med sitt råd (*Rh. "thui-thing"*) minst en gång i månaden. Rådsmed-

lemmarna är erfarna män (och ibland kvinnor) — klanthyner eller sådana som är skickliga i strid, boskapsskötsel eller jakt — och fastän thynens beslut är avgörande och inte kan ifrågasättas, ger man alltid utrymme för diskussion. En god thyn vill inte att någon ska tycka att hans beslut är partiska.

Alla ärenden som har att göra med förbindelser mellan stammarna handläggs av rådet, liksom beslut om krig och egendom. Rådet bestämmer stammens utrikespolitik och fungerar som överdomstol, militär stab och medlare i prisfrågor. Frågor rörande handel och kult avgörs av dessa män och kvinnor, som fattar sina beslut genom att debattera med hänvisningar till liknande situationer eller folkets traditioner.

Relationer mellan stammarna

Éothraims halvnomadiska livsstil gör att huithynerna sällan erkänt någon formell överhöghet förutom konungen av Gondor, som befinner sig på ett bekvämt, långt avstånd. Under vissa perioder har dock någon enstaka cuirl, thyn eller huithyn lyckats ena sina fränder under ett baner. Under svåra tider, när pest, krig eller hungersnöd hotat stammarnas existens, har éothraim enats till ett folk.

Att detta skedde berodde ibland på tvingande omständigheter (två gånger orsakat av andra, icke-éothraimska nordmän), men i regel fattades beslutet genom ett formellt samtycke. Ändå har det sällan funnits tillfällen till ett sådant beslut, trots att de enskilda thuthingas sammanträder relativt ofta. Ett beslut om enande har nästan alltid tagits vid den stora midsommarfesten, då alla stammars råd möts i det som kallas frathing.

Frathing liknar ett stort thuthing. Det är ett möte för alla medlemmar av alla sex stammarnas råd. Huithynerna turas om att leda samlingen. Mötet samlas på en av sex platser, som används i tur och ordning. Hela den vuxna befolkningen som samlats är med som åskådare — ibland har ända upp till 24.000 personer samlats till midsommarfesten, och då kan det bli trångt vid frathing.

Alla fria män och kvinnor har rätt att yttra sig vid frathing, men de måste godkännas och man förväntar sig att den talande har något betydelsefullt att säga. Irrelevanta ämnen eller tomt prat anses som dålig smak, och kan svårt skada en mans anseende. Men varje verkligt klagomål kan diskuteras, även om

det är litet, och beslut kan fattas. Ett möte begränsas till tolv timmar i sträck och tinget består högst av två sådana möten, maximalt alltså 24 timmars debatter och beslut.

3.2.6 VÄNNER & FIENDER

Rhovanions slätter är för det mesta lugna, men någon riktigt säker plats har de aldrig varit. Med få invånare, stora arealer och aggressiva, nomadiska grannar, hotas éothraim alltid av invasioner. Utmed deras östra gräns finns tre andra folk, och två av dem är éothraims dödsfiender. Ryttarfolket bedriver handel med alla sina grannar och blev snabbt vänner med dorwinrim, men förbindelserna är aldrig särskilt stabila. Misstänksamhet och intriger är ordningen för dagen i Österlandet.

Dorwinrim

I Dorwinion (betyder bokstavligen "vinland"), mellan floden Carnens nedre lopp och Rhûnsjöns nordvästra strand, bor dorwinrim. De är mer storvuxna än österlänningarna men mindre än éothraim och andra nordmän. Deras hudfärg är ljus gulbrun, håret är brunt och deras ansikten är breda och öppna. Inget annat folk ser ut som dem.

Dorwinrim kan beskrivas som strävsamma och gästfria, nyfikna och modiga. De tycker om sällskap och har lätt att anpassa sig till omständigheterna och till andra människor. Dessa egenskaper har givit dem många vänner och gjort dem välkomna vida omkring.

Deras utomordentliga sjömän och flodseglare har upprättat handelsstationer och fort utmed hela Carnen, liksom utmed Rhûnsjöns norra kust. I hela detta område är dorwinrim de mest framstående handelsmännen och mellanhänderna mellan andra folk. Större delen av handeln mellan Gondor och Rhovanion och Rhûns länder går via dem. Själva producerar de skaldjur, färg, vin, oliver, druvor och olivolja. Allt detta har givit dem stora rikedomar. Det är knappast förvånande att de har byggt dussintals enkla men starka städer. Där lever de komfortabelt, men är inte särskilt intresserade av överdriven lyx. Man ser sällan några imponerande smycken eller prydnader bland dem. Säkert är det också en tanke med det; när man har gott om avundsjuka grannar bör man inte skylta med rikedomar. För att hålla vissa av de våldsammare stammarna på mattan har dorwinrim tillgripit mutor.

Trots att de är fanatiska när det gäller den egna stammen och äganderätten till land, har dorwinrim alltid kommit väl överens med éothraim. Inget av folken är intresserat av det andras land, och båda är intresserade av handel. Med sin stora skicklighet i förhandlingar har dorwinrim gjort rytтарfolket till sina vänner, något som de utnyttjar mot de gemensamma fienderna, sagath och logath. Skillnaderna i kultur och levnadssätt har aldrig varit något hinder. Regelbundna karavaner och ambassader färdas utmed Carnen mellan dorwinrims huvudstad Shrel-Kain och Ilanin. Därifrån fortsätter de uppför Carnen/Celduin eller med hästkaravan utmed Östra Vägen eller Hästvägen över Rhovanion. Fast de aldrig har varit allierade i krig är dorwinrim och éothraim vänner, och har aldrig stridit mot varandra.

Sagath och logath

Till skillnad från dorwinrim har de östliga vagnsryttarfolken aldrig varit vänner med éothraim. Från sina hem uppe på höglandet bland kullarna och bergen väster om inlandshavet förde de krig mot éothraim i mer än tusen år. Det var de som slutligen drev ut rytтарfolket från Rhovanion.

Liksom éothraim är vagnsryttarna ett folk av stammar utan politisk enhet. Deras samhälle är en löst sammanhållen konfederation av stamgrupper som har liknande seder och talar dialekter av samma språk, ett som hör till språkfamiljen logathig. (Dorwinrim är avlägset släkt med dessa folk och talar ett logathig-språk, men deras samhälle och sedvänjor är helt annorlunda.) Alla dessa folkgrupper lever som nomader eller halvnomader, en livsstil baserad på ett slags tvåhjuliga vagnar (*Rh. "wain"*), lätta hästar och kraftiga drågoxar.

Sagath och logath är de två västligaste vagnsryttarfolken. Deras rörliga läger är utspridda över högländerna i östra Rhovanion. Båda folken är underliga och vidskepliga: rädda för mörkret och skräckslagna inför åskan, men samtidigt så orädda att de ibland verkar rent dåraktiga. De älskar sina djur men bryr sig inte särskilt mycket om människor och har ingen som helst medkänsla för andra raser.

Sagath bor närmast éothraim och utgör huvudparten av befolkningen i handelsstaden

Ilanin (vid Carnens och Donus sammanflöde). Deras religion är huvudsakligen animistisk, men de tillber också den Svarta Gudinnan, underjordens mörka Härskarinna — Donu själv — som är en kvinnlig manifestation av Sauron. Hennes kult är central i sagaths liv och betydelsefull för alla vagnsryttarfolk. Ändå är detta en kvarleva från Äldre Tiden, ty sagath övergav sina matriarkaliska traditioner i början av Tredje Åldern. Vid tiden för Vagnsryttarkrigen räknade de sin härkomst på den manliga sidan, tillämpade månggifte och styrdes av patriarker (*Öst. "Lyhud"*).

Innanför éothraims östgräns lever tre sagath-stammar omkring 1640, men de är allierade med ytterligare 47 stammar som bor närmare Rhûns sjö. Var och en av dessa stammar har mellan 100-200 ridande soldater och strider som en enhet i krig. En sådan stamarmé består av en livvakt (*Yunovas*) på 10-20 elitsoldater, och fyra flanker, var och en bestående av 4-10 patruller (*Yunovi*) om fem män. En patrull (*Yunom*) innehåller en spårare, en beriden bågskytt och tre vanliga soldater. Livvakten består enbart av spårare, ty det är sådana som leder patrullerna.



Enhet	Befälhavare
Stam (<i>Humos</i>) 100-200 män	Patriark (<i>Lyhud</i>)
Livvakt (<i>Yunovas</i>) 10-20 män	Ledare (<i>Jotajas</i>)
Flank (<i>Sunta</i>) 20-50 män	Huvudman (<i>Lywif</i>)
Patrull (<i>Yunom</i>) 5 män	Spårare (<i>Julkas</i>)

Vanliga soldater slåss enbart från hästryggen. De använder korta kastspjut, välgjorda kortbågar och långa, böjda svärd. Deras pilar är alltid förgiftade med det starka muskelgiftet pursak. Deras enda pansar är pälsklädda hjälmar med öronskydd och färgglada, elliptiska sköldar som är försedda med en spetsig skölbuckla.

Sagaths taktik är enkel: de anfaller när de känner sig säkra, flyr om läget blir farligt, och försöker hela tiden oro och störa sina fiender. Patriarken, livvakten och huvudmännen åker i lätta, snabba tvåhjuliga stridsvagnar som dras av två hästar och styrs av en kusk. Detta gör det möjligt för dem att kliva av och strida till fots i en närstrid och ändå kunna sätta sig i säkerhet snabbt. Alla andra vagnsryttarkrigare slåss från hästryggen. De börjar med att angripa fiendens flanker med bågar, sedan med kastspjut. När motståndarna blivit tillräckligt försvagade och oordnade drar sagatherna sina kroksablar och går i närstrid för att göra slut på dem. Endast sällan tar de fångar, ty det är få män som kan förväntas ge någon lösenpenning.

Logath är ungefär som sagath, men fler. De har 100 stammar, och var och en av dem består av minst 500 män. Många logath bor i närheten av staden Riavod, deras huvudstad vid Rhûnsjön. De är något mer intresserade av handel och mindre av krig än sina sagathsläktingar, men lika grymma. När de väl går i krig är deras krigskonst typisk för österlänningarnas taktik och strategi.

Asdriagerna

Av alla éothraims fiender, med undantag för Besvärjaren i Dol Guldur, är asdriagerna de mest fruktade. Detta folk består av nio stammar som fördrivits från sitt hemland långt sydöst om Rhovanion. De är nomader, alltid

fattiga och ständigt på jakt efter krig, plundring och rov.

Man vet rätt lite om deras härkomst, utom att de är släkt med de ännu mer fruktade variagerna och nûriagerna i Khand och Nûrad. Liksom dessa folk räknar asdriagerna sin härkomst på kvinnosidan och styrs av sina prästinnor. Bland deras ledare är enbart krigsherrarna män — bland dem finns Alla Stammars Kung (*As. "Hurdriak"*). Folket är strängt uppdelat i fyra klasser: prästinnor, he-lare, krigare och friryttare. Det finns också en hierarki mellan stammarna, och de flesta ledarna kommer från den största stammen, Kus.

Asdriagernas arméer leds av en klass av elitsoldater, som är befriade från vardagliga småsysslor och utgör en stående trupp. Dessa "huka" tror att den som dödas i strid återföds i en hög position. Liksom sina mindre följeslagare är de lätt beväpnade och förlitar sig på snabbhet och skräck när de anfaller.

Asdriagernas ryttare rider på slanka, snabba ponnyhästar och bär korta ryttarbågar, kortsvärd, slungor och ett karaktäristiskt vapen som kallas usriev. Det är ett mellanting mellan en lans och ett långt, smalt tvåhandssvärd. Klingan är ca 120 cm lång och rakknivsvass, fäst i ett lika långt skaft med perfekt balans. Asdriagerna har god syn och föredrar att anfalla nattetid. Då rider de utmed fiendens flanker och använder sina usriev för att hugga eller sticka, allt efter behag. På dagen håller de sig i regel på avstånd och pepprar fienden med bredspetsade pilar medan de rider i cirklar runt dem.

Gondor och nordmännen

Gondor och de övriga nordfolken är éothraims främsta bundsförvanter, men dessa folk är mer bofasta och beger sig sällan ut i gränstrakterna mot österlänningarnas områden. Som allierade kan man bara räkna med dem vid en verklig invasion. Likafullt är möjligheten av ett ingripande från Gondor alltid lugnande.

Ryttarfolket räknar Gondors män som överlägsna dem själva, inte bara därför att dúnedain har så lång livslängd — vilket är ett tecken på ädel härkomst — utan också på grund av deras militära skicklighet och styrka. Många éothraim tjänar villigt i Gondors kavalleri, och åtskilliga av kaptenerna i Södra Kungarikets beridna trupper kommer från

éothraim. Några få har stigit till verkligt hög rang. Förutom denna tjänst har gondoritiska adelsmän ibland hyrt hela truppstyrkor av éothraim, vanligen från samma klan eller stam, särskilt i Ithilien, Harondor, Dor Rhúnen och Calenardhon.

Éothraims hövdingar uppmanar ständigt sitt folk att minnas sin vänskap med folket i Muindbuhr (deras namn på Minas Tirith), och tänka på att det ursprungligen var Gondor som inbjöd dem att bosätta sig i Rhovanion. Tekniskt sett bor éothraim i en del av Gondor, territoriet Dor Rhúnen, och är skyldiga viss trohet mot Gondors regent, men det är enbart en formell ordning. I praktiken har éothraim alltid varit självständiga.

Förbindelserna mellan de båda folken har alltid varit hjärtliga. De stöder varandra i handel och försvar, och mynt från Gondor utgör det enda monetära betalningsmedlet hos éothraim.

Éothraim erkänner också sitt släktskap med de övriga nordfolken. De talar likartade språk och har liknande traditioner, men har ändå alltid levat åtskilda, utom när de möts på marknadsplatserna i Östbukten. Endast sällan träffar éothraim några beorningar eller skogsmän, och kontakterna med de jordbrukande gramuz är också begränsade. De stadsboende nordmännen, som de ofta träffar, betraktas med förnöjt överseende. Éothraim har aldrig gillat städer och rynkar på näsan åt furstarna i Östbukten, som kallar sig "kungar av Rhovanion".

3.3 HÖVDINGAR

De mest betydelsefulla personerna under slutet av éothraims tid på slätterna var deras hövdingar, huithyner eller thyner, och vagnsryttarnas hövdingar, lyhud (plural "lyhudi").

3.3.1 VIDUGAVIA

Vidugavia (*Rh.* "skogsbo") (född 1210) var den ende son till huithynen Marhaidrics som överlevde nordmännens klankrig år 1208-22. Han tillhörde den relativt väletablerade stammen Waildung i Östbukten och föddes i den befästa staden Buhr Widu. Waildungarna var inte en av éothraims stammar, men de hade mycket gemensamt med dem i fråga om kultur och traditioner. Vidugavias folk var skickliga på allt som hör till livet i skogen

och bedrev jakt i Gröna Skogen. Vidugavia bodde i staden intill skogen under vintern och undervisades av en bard från Gondor vid namn Fanatur (*S.* "molnmästare"). På våren gav sig familjen ut på slätten, där de vallade sin boskap ända till sent på hösten.

När hans far blev dödad under en vildsvinsjakt år 1233 var Vidugavia redo att ta över makten. Dessvärre råkade han ut för opposition från en grupp krigare under ledning av bröderna Hwaid och Hwail, som (felaktigt) påstod att Vidugavia inte betalat mansbot (*wairprik*) för en rival som han dräpt i en blodsfejd. Det var stora motsättningar bland folket medan fursten samlade sina styrkor.

Vidugavias ord vägde tyngst. Han fick stöd från sin moder Folcsyns mäktiga familj, som tillhörde éothraims västliga stam, Anthar. Även Gondors mund (*Rh.* "regent") stödde honom. Waildungarna fördrev de oppositionella krigarna och gjorde Vidugavia till sin huithyn år 1234.

Vidugavia var mycket fåfäng, högdragen och makthungrig. Många av hans frihetsälskande fränder kom därför att tycka illa om honom. Endast hans passion för rättvisa och hans glödande patriotism gjorde att han kunde fortsätta regera trots sina två främsta svagheter: en snabb tunga och ett hetsigt humör. Fast han var arrogant kunde han också visa ärlighet, medkänsla och goda avsikter. Hans förbindelser med Gondor gav fred och rike- dom åt Östbukten, och hjälpte också till att berika nordmännen i Rhovanion.

Därför var det inte överraskande att Gondor stödde hans anspråk på att bli althyn över éothraim. År 1247-48 utnyttjade Vidugavia rädslan för en invasion av österlänningar till att ena alla stammar runt Östbukten. Han använde politiska äktenskap och pengar för att stärka sin ställning, och slöt förbund med eller mottog trohetsed från många huithyner bland gramuz och éothraim. När sagatherna invaderade Rhovanion år 1248 ledde han sin armé till stöd för de Gondortrupper som försvarade Dor Rhúnen (Gondors områden i Rhovanion), och lyckades driva bort fienden. Inom de närmaste två åren etablerade han en viss överhöghet över allt land mellan Mörkmården och Celduin, och stora delar av slätten väster om Carnen.

Utseendemässigt var Vidugavia en sinnebild för nordmännens ideal: 195 cm lång, 95 kg tung och mycket stark. Liksom sin far ja-

gade han vildsvin till häst och utan vapen; han föredrog att brottas med vildsvinen och döda dem med bara händerna. Hans fyrkantiga ansikte inramades av blont hår och ett långt skägg. Ögonen var havsgröna och den genomträngande blicken stod i skarp kontrast till hans kläder, som oftast var varmt orange eller röda. Under en stor del av sin karriär bar han dock rödbruna vapenkläder och dolde ögonen bakom visiret på sin hjälm, som var formad som ett rådjurshuvud.

Vidugavias tre söner — Vidric (f 1237), Viduic (f 1239) och Viduimer (f 1247) — liknade sin far både till utseende och karaktär, fast Viduimer var mer sällskapskär och mindre stolt. Samma likhet gällde också hans intelligenta, vackra och starka dotter Vidumavi (f 1234), som inte alls liknade sin mor.

3.3.2 MAHRCARED

Mahrcared (född 1557) var Ailgarthas hårdföre huithyn: 190 cm lång, 105 kg tung, blond, rödbrusig och barsk. Hans folk kontrollerade de norra och nordöstra delarna av éothraims områden, öster om Östbukten och söder om Celduin. Deras huvudstad hette Buhr Ailgra.

Mahrcared var högljudd och tanklös, son till den sinnessjuka Marhaidrics (regerade 1523-1568). Vid elva års ålder försvarade han sin mor Esuntha mot sin galne far, och dödade honom. Han ångrade aldrig denna handling, och hans folk tyckte heller inte illa om det utan valde honom till huithyn redan nästa dag.

Trogen mot sitt löfte att ställa tillrätta alla sin fars illgärningar, blev han en outtröttlig (men skoningslös) ledare. Det var Mahrcares beslutsamhet som räddade hans folk från att utrotas i den Stora Pesten år 1635-37, och det var hans tapperhet i strid som höll sagatherna i schack vid den östra gränsen. Han var expert med yxa och svärd, en superb ryttare, och en skicklig men brutal krigsherre. Under hela sin karriär som krigare tog han bara tre fångar.

Mahrcared hade en dotter vid namn Eoraca och tre söner som hette Iseren, Felardan och Mahacaed. De var alla populära, gladlynta och älskade fester. Familjeglädjen fick dock ett brått slut när Mahrcares bror Mahruics rövades bort och mördades vintern 1639-40.

Mahruics var som en andre far för Mahrcares familj, och en högt värderad rådgivare till sin bror. Det var en svår chock när han och hans sällskap förråddes och dödades under ett ärende till Dorwinion, och Mahrcares svor att hämnas på Tros Hesnef, den österlänning som beskylldes för nidingisdådet. När han fick ta emot ett paket med sin brors avhuggna huvud iförde han sig sin rustning, satt upp på sin stridshäst Mohrig och red iväg österut till lägret Buhr Mahrling, som låg med utsikt över nedre Celduin. Där planerade han den hämnd som upptog den senare delen av hans liv.

3.3.3 TROS HESNEF

Tros Hesnef (född 1611) var lyhud över sagatherna, en överhövding med stor duglighet. Han var en svuren fiende till alla nordmän och älskade tävlingar av alla slag. Hans favoritsysselsättning var att försöka störta ryttarfolkets olika thyner. Han vigde sitt liv åt att lägga under sig Rhovanion.

Tros ursprungliga hemland var Riav, vid Rhûnsjöns västra kust. Han växte upp i staden Riavod, där han tidigt fick lära sig att sjunga, skriva och spela teater. Av sin adoptivfader och farbror Tros Artri fostrades han också i diplomati. När han var femton år tvingades hans familj i landsflykt, men han återvände senare och lönnmördade lyhuden Pos Ari. Ett skräckvälde följde. Tros anhängare eliminerade all opposition på ett par veckor, bl a genom att slakta över 200 medlemmar av Pos-klanen.

Efter den Stora Pesten tog Tros med sig sin hustru Hodya och sina tolv barn västerut till Ilanin. Där samlade han sin livvakt, som bestod av 40 elitsoldater. Var och en av hans fem klanhövdingar förde befäl över 100 beridna krigare, fördelade på fyra flanker. Varje flank uppkallades efter sin "gudomliga riktning" (t.ex. "Östanvinden" eller "Västliga Stormen"), och bestod av 20 enheter om fem män.

Tros, hans hövdingar och livvakter kämpade från kraftiga stridsvagnar, var och en dragna av två hästar och styrda av erfarna körsvenner. Liksom alla sagathkrigare bar de färgglada ovala sköldar och en samling vapen, mest av projektiltyp: korta kastspjut, kortbågar och långa kroksvärd. Tros bar

också en helig "blodkniv", som symboliserade hans ställning som patriark.

Han var ganska smal och 160 cm lång, vilket innebär att hans fysiska uppenbarelse knappast skulle ha imponerat på en nordman. Men hans tapperhet i strid var oöverträffad. Han bar inget pansar utom en hjälm, men var listig, snabb och blodtörstig. Alla som såg in i hans kolsvarta ögon kände hans viljestyrka och självförtroende. Mer än något annat kände de hans totala förakt för människoliv.

3.3.4 MARHWINI

Marhwini (*Rh.* "hästvän"), född 1812 som son till Marhari, var huithyn över Gadraught. Under hela sin uppväxttid framstod han som den överbeskyddade, hårt disciplinerade och känslomässigt handikappade arvingen. Marhwinis enda glädje var hästräningen, en syssla som han var suverän på, och som också gav honom hans namn. Han älskade alltid hästar mer än de flesta människor. Hans mor Aisuntha uppfostrade honom till härskare, men förtryckte hans känsloliv. Ändå lyckades Marhwini övervinna den blyghet han fått genom sin skyddade uppväxt, och blev en av ryttarfolkets största hjältar. Han var en värdig efterträdare till Marhari.

1856 — när vagnsryttarna krossade en kombinerad Gondor-éothraimarmé i Slättslaget på Dagorlad — blev Marhari dödad av Tros Arpof, sagathernas lyhud. Marhari hade blivit utsedd till althyn, överhövding över alla éothraims sex stammar, och ledde hären i försvaret av ryttarfolkets land. Marhwini tog över ledarskapet efter honom.

Marhwini organiserade snabbt återstoden av armén. Efter att ha hållit en konferens med thynerna beslöt han att de måste lämna sitt land om de ville undgå att falla under vagnsryttarnas välde. De kunde inte hoppas att segra om de gick till motanfall så snart efter katastrofen på Dagorlad. Medan två arméer av vagnsryttare drog in i Rhovanion ledde Marhwini de överlevande éothraim och många av deras nordiska släktingar mot nordväst. De gick över Anduin vid Athrad lant, väl medvetna om att den stora floden skulle skydda dem från vidare förföljelser. På västra stranden, i de lägre dalarna mellan Glitterfälten och Carrock, fann ryttarfolket och deras fränder en tillflykt och ett nytt hemland.

De fåtaliga beorningar som bodde i trakten drog sig undan från de nyanlända och flyttade längre in i skogarna och upp i högländerna. Marhwini återvaldes till althyn nästa vår, denna gång på livstid.

Marhwini var två meter lång och mycket stark. Han dolde utan större svårighet sin emotionella svaghet bakom en mask av bister beslutsamhet och fysisk styrka. Ingen av ryttarfolkets män kunde besegra honom i brottning. Han blev tidigt flintskallig, vilket gav honom ett värdigt utseende, som en gammal och vis man. Endast cirkeln av gyllene hår runt flinten avslöjade hans ungdom. Han bar grå eller bruna kläder, och det fårade ansiktet präglades av hans inre oro. Men Marhwinis tystlåtenhet togs som ett tecken på visdom, inte grubbel.

Althynen sörjde emellertid djupt, både förlusten av hans älskade slättland och folkets öde. Marhwini förblev en enstöring och hade få närmare vänner. Han älskade sin hustru Cleva (som tillhörde Waildungarnas stam och härstammade från Vidugavia), men kunde inte visa det offentligt. Även till sina fyra barn höll han en kylig distans, fast han undervisade dem med värme. Ryttarfolkets legender säger att hans son Suralic och hans tre döttrar — Susufa, Susera och Suneg — uppfostrades som Marhwini hade uppfostrat sina älskade hästar när han var ung.

3.3.5 EOARIC

Eoaric (född 1831) var en avlägsen ättling till Hwail (född 1216), en av de Waildungkrigare som var motståndare till att Vidugavia blev huithyn. Eftersom hans familj hade drivits i landsflykt betraktades han alltid som en smula misstänkt, men hans omfattande kunskaper om österlänningarnas seder och krigsplaner gjorde honom till en outhärlig bundsförvant. Han uppfostrades i Riavod, och hans syster Wiltis tjänade i sagathpatriarken Tros Arpofs harem. Ingen av ryttarfolkets herrar kunde bortse från den information han förde med sig när han kom till Marhwini år 1857.

Eoaric var rödhårig, mycket lång (205 cm) och vacker — utan tvivel av nordisk härkomst. Han levde enligt sina förfäders seder och fann sig snabbt tillrätta i Buhr Seath, sedan han fått Marhwini att ge amnesti åt hans familj. Inom en månad var han förlovad med

den vackra och högdragna Brysyn.

Hans yttersta mål var emellertid att förråda éothraim. Han stod i förbund med sin systers älskare och trodde att vagnsryttarna skulle göra honom till althyn över nordmännen när de besegrat dem. Samtidigt som han frambar sin förvrängda information lyssnade han till de strategier man diskuterade i Marhwinis slutna ting (*Rh. "Alfrathing"*). Dessa hemligheter skrev han sedan ned på insidan av fodret i skinnkläder som hans medbrottsling Beorh sålde på marknaderna i Dorwinion. En köpman där vidarebefordrade plaggen till Tros Arpofs brutale bror Tros Grada, som överförde informationen till sagathernas patriark. Det dröjde inte länge förrän Eoarics svek blev farligt för Marhwinis folk.

3.4 VIKTIGA PLATSER

Även detta avsnitt skildrar huvudsakligen situationen 3Å 1640. Eftersom både ryttarfolket i Rhovanion och deras fiender österlänningarna var nomader, byggde de relativt få städer och förlitade sig mer på rörligt försvar än på fasta borgar. De största tätorterna i södra Rhovanion är Buhr Widu i Östbukten — Waildungarnas stad — och Gondors gränsstäder utmed Östra Vägen (*S. "Men Romen"*). Bland éothraims befästa byar är det endast klan- eller stamcentra som Buhr Ailgra och Buhr Mahrling som är av någon större betydelse.

De flesta av österlänningarnas städer ligger utmed Rhûnsjöns stränder, särskilt i floddalar. Nomaderna betraktar städer mest som handelsplatser, mindre som permanenta boplatser. Hos de kringvandrande österlänningarna uppstod och försvann byar allt efter årstiden, betesmarkerna eller plundringarna. Få byar bestod i mer än en generation. Eftersom religionen inte är knuten till landet utan till förfäderssymboler, finns inga särskilda kultplatser.

Ryttarfolkets kultplatser är mestadels heliga lundar vid källor eller vattenfall, eller gravhögar som kastats upp vid platsen för en thyns död. Rhovanion är därför fattigt på särskilda sevärdheter.

3.4.1 BUHR MAHRLING

Buhr Mahrling är rätt typisk för ryttarfolkets

byar från mitten av Tredje Åldern. Men dess storlek gör den mer lik ett stamcentrum än en gränsbefästning. Den nådde dock aldrig upp till samma storlek som Buhr Ailgra, stammen Ailgarthas huvudort. Den tillväxte plötsligt vid tiden för kriget mot Tros Hesnef och hans österlänningar. Efter det att huithynen Mahr-cared kom dit år 1640 byggdes den ut och förstärktes.

Buhr Mahrling ligger på en mjukt rundad höjd nära bifloden Arduigas (*Rh. "koppar-draken"*) sammanflöde med Celduin. För att passa in i landskapet med höjden och floder-na fick byn formen av en liksidig triangel. En vallgrav grävdes utmed kullens kanter, och jorden kastades upp till en vall som kläddes med rödaktig sten från floden. De tre ingångarna är belägna mitt på varje sida, med tunnlar grävda genom vallen. Över vallgraven kommer man på träbroar, och högst upp på vallen löper en träpalissad som skyttevärn runt hela byn. Vid alla tre hörnen finns en rund bastion (*Rh. "buiric"*), som är lika hög som vallen och innehåller ett rektangulärt vakthus.

Innanför vallarna har man jämnat till marken. Befolkningen bor i tre grupper av gemensamma långhus, tre hus i var grupp. Mellan husen finns en stor öppen plats som tjänar som marknadsplats. Vid större sammankomster reser man marknadsstånd och tillfälliga verkstäder utmed dess kanter. I dess mitt står huithynens hall.

Karta över Buhr Mahrling

1. Huithynens hall. En tvåvåningsbyggnad som används som möteslokal och gästbudshall. Byggnaden är delad på mitten, med huithynens privata bostad på ena sidan och de officiella utrymmena på den andra. Gästbudshallen sträcker sig genom båda våningarna. Runt dess väggar löper i höjd med andra våningen en balkong som står i förbindelse med huithynens sovrum i privatvåningen.

2. Vakthus. Dessa tre hus inhyser byns vaktstyrka, unga ogifta män som tjänar som stående armé.

3. Beridna livvaktens långhus. Bostäder för familjerna till huithynens beridna livvakt (*Rh. "kuzdrauhtan"*), krigare som har överinseende över byns vaktstyrka och tjänar som elit i byns försvar.

4. Långhus. Nio stycken långhus inklusive livvaktens hus (3). Ungefär fyra storfamiljer

bor i varje hus. De flesta husen har en fungerande brunn, och i mitten finns en eldstad med flera små hårdar, så att alla familjerna kan laga mat samtidigt.

5. Södra porten. En stenlagd vägbank och en träbro leder över vallgraven och hindrar lera från att påverka trafiken. Två tjocka, järnbeslagna trädörrar hindrar fiender från att tränga in. De stängs varje kväll vid skymningen.

6. Arduiga-bron. Över denna träbro går Hästvägen till Buhr Ailgra i väster.

7. Brunn. Varje långhus har sin egen brunn, men det här är byns största och viktigaste vattenkälla.

8. Jordvall. Krönt av en träpalissad och innanför den en gångstig. Själva vallen är fem meter hög och förstärkt med grus och stocar.

9. Vallgrav. I kristider fyller man vallgraven med vatten som leds dit från Celduin, men i regel är lera det enda som hindrar passage.

10. Celduin. På norra och östra sidan skyddas byn av Celduins krök.

3.4.2 ILANIN

Ilanin, vagnsryttarnas stad, ligger vid ett vadställe över floden Donu, en viktig biflod till Carnen. Donu tjänar som en vag gräns mellan nordmännens och österlänningarnas områden. Ilanin är byggt på en ås ovanför flodens sista vadställe och har en vid utsikt åt norr och väster. Hästvägen, som löper utmed Celduin och Carnen, förenar sig här med vägen mellan Gondor och Riavod vid Rhûnsjön.

De flesta av innevånarna i Ilanin tillhör sagaths folk, men även logath och dorwinrim finns representerade, mest halvnomadiska boskapsskötare och handelsmän. Alla betraktas som undersåtar till patriarken (på 1600-talet t ex Tros Hesnef).

Ilanin består av två delar: ett äldre kvarter med stenhus vid floden och en stor, yngre marknadsplats lite längre bort från vadstället. Vid marknadsplatsen bor de flesta i husvagnar. Vagnarna ordnas efter klantillhörighet i grupper utmed vägen uppför åsen. Alldeles vid flodkröken, på åsens högsta ställe, ligger ett fort med en hall för hövdingen, lyhud. I vägkorsningen finns stadens glädjekvarter.

Östra och södra sidorna av staden skyddas inte av floden och är i stället befästa med en låg stenmur.

Karta över Ilanin

1. Crim. Tros farfar lät bygga fortet (Ös. "crim") 1490. Det står på en klippavsats och har två låga murar runt en plan fylld av byggnader, där den viktigaste är stora hallen. Under planen finns en omfattande källare med lager och verkstäder. De låga, spetsiga tornen hyser vaktbostäder i de två nedersta våningarna.

2. Lyhuds hall. Denna enkla men bekväma stenbyggnad var ursprungligen ett sommarställe eller jaktlott och står mitt i fortet. Byggnaden domineras av ett stort klocktorn som Tros Hesnefs astronomer använder för sina observationer. Under klocktornet finns ett hemligt tunnelsystem som förenar hallen med naturliga grottor i kalkstensklippan. Tunnelarna kan användas som flyktväg eller för att göra utfall mot en belägrare, eftersom grottorna mynnar i klippväggen bara tio meter ovanför floden (dvs 80 meter under själva hallen).

3. Marknadsplats. Marknaden sträcker sig utmed flodstranden på båda sidor om vadstället. Hästvägen går rakt genom marknadstorget, som är den enda stenlagda platsen i staden. Kalkstensplattor ger här ett intryck av civilisation. För det mesta är marknaden dock fylld av tält och salustånd, liksom en rikedom av exotiska varor och ofta otäcka lukter. Karavaner som kommer utmed Hästvägen eller Östra Vägen stannar vanligen här och kommersen är livlig de flesta dagar.

4. Hos' krypta. Här ute på en liten avskild ö i floden ligger kvarlevorna efter tjugo hövdingar av klanen Hos, begravda i en liten rund stenbyggnad. Det var Hos som grundade staden. Få människor har någonsin sett gravens innandömen, eftersom det sägs att den hemsöks av odöda andar.

5. Östanstormens kvarter. Här bor mest folk av klanen Huv. Här finns krigare som tillhör arméns östra Flank.

6. Sydregnets kvarter. Här bor mest folk från klanen Kav.

7. Västanvindens kvarter. Här huserar den primitiva klanen Rof. Deras krigare tillhör arméns förtrupper.

8. Nordanljusets kvarter. Hem för klanen Arif.

9. Gycklarnas torg. Underhållare och gycklare från både närliggande och avlägsna länder brukar uppträda här. Trubadurer och andra musikanter är den vanligaste typen av artister.

10. Nya marknaden. Här äger det mesta av hästhandeln rum.

11. Flodkvarteret. Det här gamla kvarteret var en gång ett centrum för klanen Hos. Så småningom kom andra klaner och utlänningar att bli talrikare — asdriager, nûriager, dorwinrim, nordmän och utvandrare från Gondor. Här finns även folk ur klanerna Tros och Pif.

3.4.3 ROFS TRÄD

På en kulle ungefär en kilometer från Mörkmårdens södra bryn, vid slutet av Besvärjarens Berg (S. "Amon Guldur"), står en dunge av kraftiga träd. De är grova och åldriga, kungarna bland träden i området. Men ett av dem är större och kraftigare än alla de andra, över 40 meter högt. Bredvid det ter sig de andra som buskar.

Rofs trädgrotta har skurits ut ur detta mäktiga träds kärna. Det är närmast ett femvåningshus och fyller större delen av trädets stam. Högst upp bland grenarna ligger Rofs Vakt.

Planskiss över trädgrottan

1. Ingång. Den enda dörren till trädgrottan finns i stammen på ett intilliggande träd. En hålighet i trädet rymmer en trästege som leder upp i stammen och ned i jorden. Stegpinnarna ovanför ingången är försedda med fällor.

Fälla: Om någon av dessa stegpinnar utsätts för en belastning på mer än 10 kg viker sig alla pinnarna på stegen, så att klättraren tappar fotfästet. Det är mycket svårt att hålla sig fast och undvika att falla ned. (SRR: Den som faller får fallskador +20. EDD: Den som faller får normala fallskador.)

2. Tunnel. 3 x 3 meter vid, 40 meter lång, går från ingångsträdet till trädgrottan. I tunneln finns för det mesta 2-6 av Rofs inte särskilt begåvade hundar.

3. Fallgrop. 3 meter bred, 2,5 meter lång och 3 meter djup. Innehåller dödliga vita svampar. Om den utlöses för hand eller utsätts för mer än 12 kg/4 BEP belastning öppnas en lucka i golvet, som släpper ned det

som ligger ovanpå, och sedan stängs. Det är mycket svårt att undvika att fångas. När fallluckan är stängd är det mycket svårt att öppna den. När någon faller på svamparna krossas de och sprider sina giftiga sporer i utrymmet. (SRR: Giftet fungerar likadant som jeggia i tabell ST-5, EDD: giftstyrka 15). Sporerna faller sakta till marken, och det är ingen risk att de sprider sig till utrymmet ovanför fallgropen.

4. Fallgrop. Likadan som nr 3 men fyra meter lång och 2,5 meter djup.

5. Ingång. Man tar sig in via en repstege som släpps ned från våningen ovanför (punkt 7).

6. Fallgrop. Likadan som nr 3 men bara 1,5 meter lång.

7. Stegschakt. Med en repstege kan man ta sig upp från Tunneln (se punkt 5). Stegen kan rullas upp med hjälp av en vinsch.

8. Stegschakt. Med hjälp av handtag som är utskurna ur väggen kan man klättra mellan de olika våningarna.

9. Mottagningsrum.

10. Förråd.

11. Vardagsrum.

12. Kök och matvrå. Mitt på väggen som delar detta rum från biblioteket (nr 13) finns en lönndörr som är mycket svår att upptäcka.

13. Hemligt utrymme. Här förvarar Rof sina skatter: 250 gs i smaragder, 150 gs i mynt, en hjälmkrossare/morgonstjärna (SRR: +20 och vildsvinsdödare, EDD: FÖRTROLLA VAPEN E4, PERMANENS), Trädklättrorstövlar (SRR: +50 vid klättring på organiska ytor, EDD: SPRÅNG E2, PERMANENS), en ring (SRR: x3 kraftpoängsföremål, EDD: LADDNING E4) och ett svintryne (slätklenod).

14. Huvudbibliotek.

15. Sovrum.

16. Toalett.

17. Rofs klädkammare.

18. Rofs sovrums.

19. Rofs Vakt. Detta är en plattform ungefär 30 meter ovan marken. Repstegar kan användas för att nå andra grenar eller träd.

20. Vapenförråd.

3.5 ÄVENTYR

De som vill ge sig ut på äventyr bland éothraim eller utforska områdena kring östra gränsen vid mitten av Tredje Åldern kan an-

vända de följande två korta äventyren som en lämplig start. Man måste dock komma ihåg att rytтарfolket aldrig ger sig ut till fots. De rider, och respekterar sådana som kan rida med dem. Äventyrare från fjärran länder bör alltså först skaffa sig mer än en nybörjares kunskaper i att rida.



3.5.1 EN THYNS DÖD

Tid och plats: Den befästa byn Buhr Mahr-ling i östra Rhovanion, tre år efter Stora Pesten och alldeles efter dråpet på thynen Mahruics. Mahrcared, som är huithyn av Ailgarthas stam och bror till Mahruics, är ute efter hämnd.

Lämpligt sällskap: En grupp ridkunniga personer på låg- eller mellannivå. De måste kunna simma, ro och/eller segla.

Hjälputrustning: En karta över Celduins och Carnens floddalar, och en guide som talar sagathernas språk, logathig.

Belöningar: En valfri häst och 10 gs eller upphöjelse i social ställning (med tillhörande utstyr).

Handlingen

Mahruics var Mahrcareds yngre bror. Under en resa i Dorwinion blev han indragen i en dispyt om hustrun till en av hans följeslagare. Då han var ivrig på att slåss och dricka be-

stämde han sig för att göra upp det hela sent en snöig kväll. Hans dotter Brinwica red med honom som hans enda följeslagare. De begav sig söderut utmed floden Carnen. Dessvärre var utmaningen en fälla, ty motståndaren Waulcho var sammansvuren med sagathernas krigsherre Hos Harf. Waulcho låg nu i bakhåll med sina medhjälpare en skogsdunge vid flodstranden, och lyckades ta Mahruics till fånga. Dottern kom undan genom att stjäla en av fiendernas hästar under tumultet, och red till Buhr Mahr-ling för att varna Mahrcared.

Mahruics fördes till Ilanin. Där torterades han och blev till sist halshuggen av Harf själv. I ett utslag av ondskefull och listig humor skickade Hos Harf huvudet till Mahrcared men lät säga att det kom från Harfs rival Tros Hesnef. Mahrcared ropade efter hämnd, men Brinwica ingrep och varnade sin farbror för sagathernas intriger. Hon påpekade att mordet var alltför brutalt och utan finesse för att kunna vara ett verk av Tros Hesnef.

SLP

De viktigaste personerna i området är utan tvekan Mahrcared och Tros Hesnef. Hos Harf, hövding över den beryktade sagath-klanen Hos, är också en central figur. Harf vill ha krig mellan éothraim och sagatherna i Ilanin. Ett sådant krig skulle stänga handelsvägen längs Carnen och göra det nödvändigt att öppna en ny rutt, eller provocera fram en kupp för att avlägsna Tros Hesnef som hövding över Ilanin. Hos Harf längtar efter den dag då Hos och inte Tros styr flodstaden.

Brinwicas väninna Leowin har utsetts att leda en grupp äventyrare på en spaningstur till sagathernas stad. Leowin är ung men talar logathig flytande och har goda kunskaper om Ilanin.

Uppgiften

Med hjälp av Leowin ska sällskapet bege sig till Ilanin på en flodbåt med last av honung och ta sig in i staden. Där ska de ta reda på vem eller vilken fraktion som bär ansvaret för Mahruics död. Mahrcared vill veta detta inom två veckor, och resan är över sex mil lång.

Ledtrådar

Brinwica hörde att en av anfallarna sade något om en krypta.

3.5.2 FÖRRÄDERI!

Tid och plats: Södra utkanten av Mörkmården, alldeles efter österlänningarnas seger över Gondor och éothraim i Slaget på Slätterna. Vagnsryttare sveper västerut och norrut genom Rhovanion. Huithynen Marhwini har avslöjat förräderi, men förrädaren har flytt.

Lämpligt sällskap: En grupp personer på låg- eller mellannivå. De måste kunna klättra, smyga och rida.

Hjälputrustning: En karta över södra Mörkmården med en markerad väg som går förbi Besvärjarens försvarslinjer.

Belöning: Silver (se nedan) och alla skatter äventyrarna hittar.

Handlingen

Vagnsryttarnas seger 1856 drev ut éothraim och deras allierade nordmän ur södra Rhovanion. De flydde över Stora Floden.

En kort tid efter deras ankomst till Anduins mellersta floddalar slog Marhwini läger nära Carrock. Där satte hans folk igång att bygga upp sitt sönderslagna samhälle. En natt hördes ett plötsligt skrik. En vaktpost anträffades död i en pöl av blod, och en bit nedåt floden fann man en död vagnsryttare som flöt i vassen.

En kollega till den döde vaktposten vittnade att hans kamrat hade sett två skuggor smyga på flodstranden och gått fram mot dem. En strid utbröt, och han såg två män falla och en tredje springa från platsen. Beskrivningen av den flyende passade på Eo-ric Hwail.

Eo-ric flydde i nattdimman och undgick att bli infångad. Av allt att döma simmade han över Anduin. Under tiden beordrade Marhwini att Eo-rics tält skulle genomsökas. Där fann man bindande bevis för att Eo-ric var sammansvuren med vagnsryttarna, att han hade spionerat för deras räkning och avslöjat éothraims planer för österlänningarna vid åtminstone ett tillfälle. Bland Eo-rics anteckningar fanns en lista på namn och platser.

Marhwini är orolig för att hans svaghet ska avslöjas och beordrar att Eo-ric ska förföljas. Han samlar flera uppbåd och uppmanar dem att döda eller återföra förrädaren. Marhwini är säker på att hans män kommer att lyckas, men det finns andra saker som också måste göras innan krisen är avvärjd.

Airl Uirwin, Marhwinis väpnare, har bett

om frivilliga för att undersöka namnen och platserna på listan som fanns bland Eo-rics papper. Han erbjuder 5 ss i lön till varje man, plus ytterligare 70 ss till den som kan skaffa fram klara bevis. Han säger att Marhwini vill ha säkra fakta om de nämnda personerna, för att fria eller fälla dem som medbrotslingar. Skulle någon av dem verka skyldig erbjuder han ytterligare 50 ss till den som för den misstänkte levande till honom.

SLP

Den misstänktes namn är Waulrics Alfwin och han bor på en plats som heter Trädgrottan, vid Mörkmårdens södra bryn. I verkligheten är Waulrics till hälften vagnsryttare, och hans riktiga namn är Rof Paku. Han bor i Trädgrottan (se 3.4.3.), ett väldigt ihåligt träd omkring en kilometer från skogskanten. Rof är listig och grym, men ganska sentimental. Han bor där tillsammans med en blind nordisk flicka (Wolwin) och sex hundar. Han älskar dem alla högt, fast Wolwin är surmulen och mordisk, och hundarna är dumma och mycket brutala.

Förrädaren Eo-ric (se 3.3.4) planerar att sammanträffa med Rof om ungefär två veckor. Under förutsättning att han och hans två följeslagare (krigarna Kav Makow och Tros Aran) inte blir fångade någon av de första tio dagarna, finns det en chans att Eo-rics sällskap anländer till Trädgrottan när som helst från och med den elfte till och med den femtonde dagen. Slå 1T100 eller välj bland följande:

01-30 = Eo-ric med sällskap blir fångade.
31-40 = Eo-ric med sällskap anländer dag 11
41-55 = de anländer dag 12
56-73 = de anländer dag 13
74-93 = de anländer dag 14
94-99 = de anländer dag 15
00 = rollpersonerna möter Eo-ric med sällskap på vägen.

Uppgiften

Syftet med äventyrarnas uppdrag är att ta sig till Trädgrottan så fort som möjligt, undersöka området och ta sig tillbaka med resultaten. Eftersom Rof verkligen är en spion kan äventyrarna försöka föra honom med sig till Marhwini för att ställa honom inför rätta. Att fånga eller dräpa Eo-ric är också bra.

4 ÉOTHÉOD

Under de mörka åren 1856-1899 regerade vagnsryttarna i Rhovanion. Under ledning av Tros Mira, en krigsherre från sagaternas stam, underkuvade österlänningarna de nordmän som fanns kvar i städer eller på gårdar, och styrde landet med våld och skräck. Floderna färgades röda av nordmännens blod, och vindarna blåste kalla över slätten — vindar som ryckte bort många av de förslavade människornas liv.

Många nordmän tog sin tillflykt till höjderna längst i norr eller bosatte sig inne i Mörkmården. Men de flesta av dem omkom under den iskalla vintern eller föll offer för den förbannelse som hemsökte denna skog, som en gång kallats Gröna Skogen. Endast ett fåtal överlevde landsflyktens vedermödor. De levde på sin intelligens och sitt brinnande trots. Sakta men säkert tog de sig västerut över Anduin och samlades i de svala, välvattnade dalarna mellan Glitterfälten och Carrock. Där förenade sig dessa kringresande nordmän med återstoden av éothraims sex stammar, som med hjälp av sina hästar hade klarat sig undan från Rhovanion i stort antal.

Detta var början till éothéod, en ny nation som uppstod ur invasionens kaos av det som var kvar av ryttarfolken från Rhovanion. Andra flyktingar, ungefär en tredjedel av hela befolkningen, kom genom skogen och förenade sig med dem. Några stammar hade nästan helt utplånats. Alla hade lidit fruktansvärt. Hövdingarna sökte ledning från Marhwini, en tapper ryttare och stor ledare vars far Marhari hade dödats vid Slaget på Slätten. Marhwini, en relativt ung man, hade tagit över makten efter sin far och genom sin skicklighet lyckats genomföra en ordnad reträtt från slaget. Därigenom undgick man katastrofala förluster under flykten.

Men de förluster man lidit var ändå mycket svåra, och vägen norröver var kantad av plåga. Ryttarfolket hade mist sitt hemland. Detta var illa, men än värre var att de förlorat större delen av sina hästar. Och värst av allt, de hade förlorat det värdefulla samarbetet med folket i Östbukten, vars jordbruk hade försett hästkulturen på slätterna med mat.

Ryttarfolket hade inte längre några oändliga slätter för sina djur. De stora hästhjordarna var borta, eftersom vagnsryttarna hade skurit av deras tillgång till vildhästar. Det mesta av

boskapen, kor och får, hade också gått förlorad. Det var inte längre möjligt att uteslutande ägna sig åt boskapsskötsel.

Mellan 1856 och 1899 kom många flyktingar från Rhovanion. Det var en orolig tid i alla vildmarksländerna. Till sist, 1899, drevs vagnsryttarna tillbaka österut. De lämnade efter sig ett förött, fattigt och nästan folktomt Rhovanion. Marken var utarmad och utsugen av illa skött jordbruk och drabbades därför av erosionsskador. Detta var inte längre ett land som kunde försörja ruttarfolket.

Nordmännen i Anduins dalgång blev gradvis éothéod. Med en förändrad ekonomisk inriktning och en ny organisation började de skapa ett nytt samhälle. När vagnsryttarna fördrevs visste de inte riktigt vart de skulle ta vägen. De hade stort behov av land, men klämdes mellan Anduin och Dimmiga Bergen, med alver och hober i söder och Angmar som en hotande skugga i norr. I öster fanns det plågsamma minnet av österlänningarna och det forna hemlandet var nu för kargt och fattigt för éothéod. Utrymmet var för litet för deras boskapshjordar som nu åter hade börjat växa till.

Situationen ändrades radikalt år 1975. Häxmästaren blev besegrad av Gondor. Han flydde från Norden och Angmar föll. Därmed öppnades Anduins övre dalgång för nybyggare. Éothéod bestämde sig för att ta tillfället i akt att skaffa sig nya betesmarker. De flyttade norrut 1977 och slog sig ned i de öppna länderna vid Anduins övre dalgångar.

4.1 ANDUINS DALAR

Norra delen av Midgård domineras av två mäktiga bergskedjor, Dimmiga Bergen i väster och de lägre, geologiskt äldre Grå bergen i norr. Området där dessa bergskedjor möts är ett dramatiskt landskap. Kallt och klippigt med vassa bergstoppar som omgärdar höglänta, gräsbevuxna dalar. Här finns mycket svår terräng med branta stup och glaciärer som är nästan omöjliga att forcera.

Även om det är vackert är Nordlandet ett ogästvänligt land som inte ger sina invånare mycket att välja på. Dalarna ligger som borggårdar bland fästningsmurar av berg. Framkomliga vägar finns bara i Anduins dalgång. Istäckta pass och snötäckta dalar gör större delen av inlandet omöjligt att nå under nio eller tio av årets månader.

De höglänta dalar där éothéod bor utgör en bred högplatå formad av inlandsisen i "hörnet" där Dimmiga Bergen och Grå Bergen möts. Öster om floden Mithlin börjar landet bli mjukare, där högländerna möter norra Möckmården.

Högländsdalarna är som en väldig äng, här och där sönderskuren av vassa klipputsprång. Här finns många källsprång och små snabba vattendrag som skurit sig väg genom landskapet, över gräs, klippor och hedar.

Tusentals träsk bidrar också till att ge omväxling i landskapet. De är en källa till bränsle (torv) och innebär vissa risker för ovarsamma resenärer. De förrädiska gölarna av svart, kletig gyttja dold under mossor och halvvisna växter, har skördat åtskilliga offer bland herdar och vandringsmän.

Här och där har glaciärerna gröpt ur berget och gjort små sjöar med kristallklart vatten, kalla och ofta mycket djupa. Här finns gott om lax och forell, som ger ett viktigt tillskott till nordmännens magra kost.

Glaciärerna har inte bara skapat sjöar utan också naturliga skulpturer, uppstickande klippformationer som präglar landskapet, ibland klädda av mossor, ibland med nakna stenytter. Flyttblock finns i mängder, av alla tänkbara storlekar och former. Här och där finner man ett s.k. stentorg, en plats där marken täcks av tusentals stenar stora som fotbollar. Ibland tornar de upp sig till stora stenrösen som påminner om éothéods gravrösen.

Floderna

Nordlandet har två viktiga floder: Langväll och Grålin. Där de förenar sig, börjar den mäktiga Anduin. Langväll är den viktigaste av dem. Den är något större, har mer fisk och är svårare att ta sig över. Båda floderna har avgörande betydelse för éothéod både som handelsvägar och lätt försvarbara gränser.

Langväll rinner upp i Dimmiga Bergen, uppe på den breda högplatån Gundalok, söder om berget Gundabad. Smältvatten från flera glaciärer förser den med vatten i dess övre lopp, och på våren växer den till en verklig störtflod. Det är nästan omöjligt att ta sig över den från Framsburg och åtta mil uppströms när snösmältningen är i gång. I dess gölar finns många bruna foreller av imponerande storlek.

Efter att ha störtat utför Gundalokfallen, ca 100 meter rakt ned, blir floden bredare. Stora

flyttblock ligger som öar ute i strömmen, och under vattnet består botten av mycket hala, vattenslipade stenblock. I krökarna bildas stränder av grovt grus. Fast Langväll fryser till på vintern rinner den så fort att det oftast finns en fåra av rinnande vatten ute i mitten även under de kallaste månaderna.

Grålin är en lugnare flod som flyter över grusbotten och här och där en klippavsats. Längre upp mot bergen rinner den över flera avsatser och medelstora klippblock. Från sammanflödet med Langväll kan man färdas med kanot ungefär 13 mil norrut. Vattnet är friskt, men längst i norr färgas det ibland mörkt av sot från dvärgarnas smedjor, och forsarna verkar nästan grå. Grålin är inte lika våldsam som Langväll, och man kan korsa den till häst nästan var som helst.

Väder

Klimatet i de övre dalarna är kallare än i Rhovanion, men innebär inte någon större omställning för éothéod. De var redan vana vid nästan lika låga temperaturer på vintern, och vid snö. Men de överraskades i början av hur plötsliga och våldsamma snöstormarna kan vara. Utan förvarning kan häftiga vindar kasta sig ned från bergen, följda av ett intensivt snöfall som täcker marken med så djupa drivor att kända landmärken försvinner och även den som känner landet kan gå vilse. Temperaturen kan falla 15-20 grader på tjugo minuter.

De övre dalarna är vackra och behagliga på våren, sommaren och den tidiga hösten. De blir aldrig så heta eller så blåsiga som Rhovanions slätter.

Fauna

Vid första anblicken kan nordlandet verka ödsligt och dött, men i själva verket finns här ett rikt djurliv. Vargflokar lever på stora hjordar av rödhjort och älg. Toviga, rakhornade bergsgetter klättrar på klipporna med imponerande skicklighet och jagas ibland av äventyrliga ryttare. Brunbjörn och svartbjörn strövar i sänkorna och lever av bär och fisk från forsar och träsk. De flesta av dessa djur går i ide eller flyttar söderut på vintern. Renarna nöjer sig med att gå ned från de högst belägna dalarna till lägre områden när det blir kallt och snöigt. Vargarna lever på dem under den hårda vintern.

En del djur kamouflerar sig efter årstid. Småviltet i norden byter i regel färg från sommar till vinter. Rödrävarna klär sig i silvergrått, och deras fantastiska vinterpäls kan säljas för upp till 5 ss per styck. Vildharar och hermeliner byter också päls.

4.2 FOLKET

Éothéod i Anduins dalar är länken mellan éothraim i Rhovanion och rohirrim i Rohan. De var flyktingar som anpassat sig till nya omständigheter och därför var deras kultur ständigt i förvandling. Här följer en sammanfattning av deras särdrag.

Ursprung: Éothéod härstammar direkt från éothraim, med viss inblandning av nordmän, främst från stadsborna i Östbukten. Även gramuz, den jordbrukande folkgruppen bland nordmännen, utgör en liten del av de folk som blev éothéod. Alla dessa folk blev landsflyktiga efter vagnsryttarnas invasion. Det finns också spår av vissa andra nordliga grupper, t ex beorningar och skogsmän, som bodde i närheten och redan från början hade ett gemensamt ursprung.

Hemland: 1856-1899 samlades éothéod i mitten av Anduins dalgång. 1899-1977 bodde de i ett gränsland mellan Glitterfälten och Carrock. Sedan flyttade ryttarfolket till Anduins övre dalgångar, där de bodde från 1977. Deras nya land gränsar till Anduin i öster, Dimmiga Bergen i väster, Grå Bergen i norr och floden Stirros i söder.

Försörjning: De bördiga och väl bevattnade dalarna nedanför bergen erbjöd gott bete för boskapen under sommarmånaderna. Många strömmar och småsjöar gav ett tillskott av fisk, främst lax och forell. Mossarna gav bränsle i form av torv. Stora delar av de låglänta områdena är skogbeksädda och hyser rikligt med villebråd. Sommaren är sval och behaglig, vintern är kall men inte omöjlig att utstå.

Politisk struktur: Éothéod styrs av en furs-te (*altheagn*) som styr i samråd med ett Råd av thegner (hövdingar). Alltinget (*Rh "althing"*) samlas varje år vid midsommarmfesten. Där äger varje fri vuxen person rätt att yttra sig. Lokalt utövas dömande och verkställande myndighet av stammarnas och klanernas ledare.

Bosättningar: Befästa städer och byar är vanligast. De byggs nästan alltid på höjder

och omges av en vallgrav vars vall kröns av en stenmur eller träpalissad. Fastän många män vistas ute med boskapshjordarna på sommaren bor merparten av befolkningen i dessa bosättningar året om. Ensliga gårdar är mycket ovanliga.

Militär organisation: Alla barn från sju år och uppåt tränas i överlevnad och jakt. Alla pojkar från fjorton och uppåt undervisas i vapnens bruk och grundläggande taktik. Ar-mén kallas éotherë och består av mellan 5000 och 7000 krigare. De är organiserade i stammar, med altheagnen som överbefälhavare. Hans livvakt på 60 elitsoldater (*huscaerls*) utgör kärnan i denna styrka. Var och en av de sex stamhövdingarna (*huithegnerna*) för befäl över ungefär tio éored, enheter om ca 120 beridna krigare. Varje stam är ansvarig för det lokala försvaret och håller dessutom en kontingent trupper (en *faired*) som altheagnen får ta i sin tjänst varje vår. Han använder dessa styrkor, baserade i Framsburg, för årets fälttåg.

Valuta: Ingen. Det finns mynt från Gondor, och ädla metaller är alltid välkomna, men byteshandel är den vanligaste metoden för handel.

Språk: Varianter av språket éothirric från Rhovanion (en avläggare av eothrik, éothraims språk). De flesta har åtminstone någon kunskap i väströna, särskilt handelsmän och andra som har kontakter med Gondor.

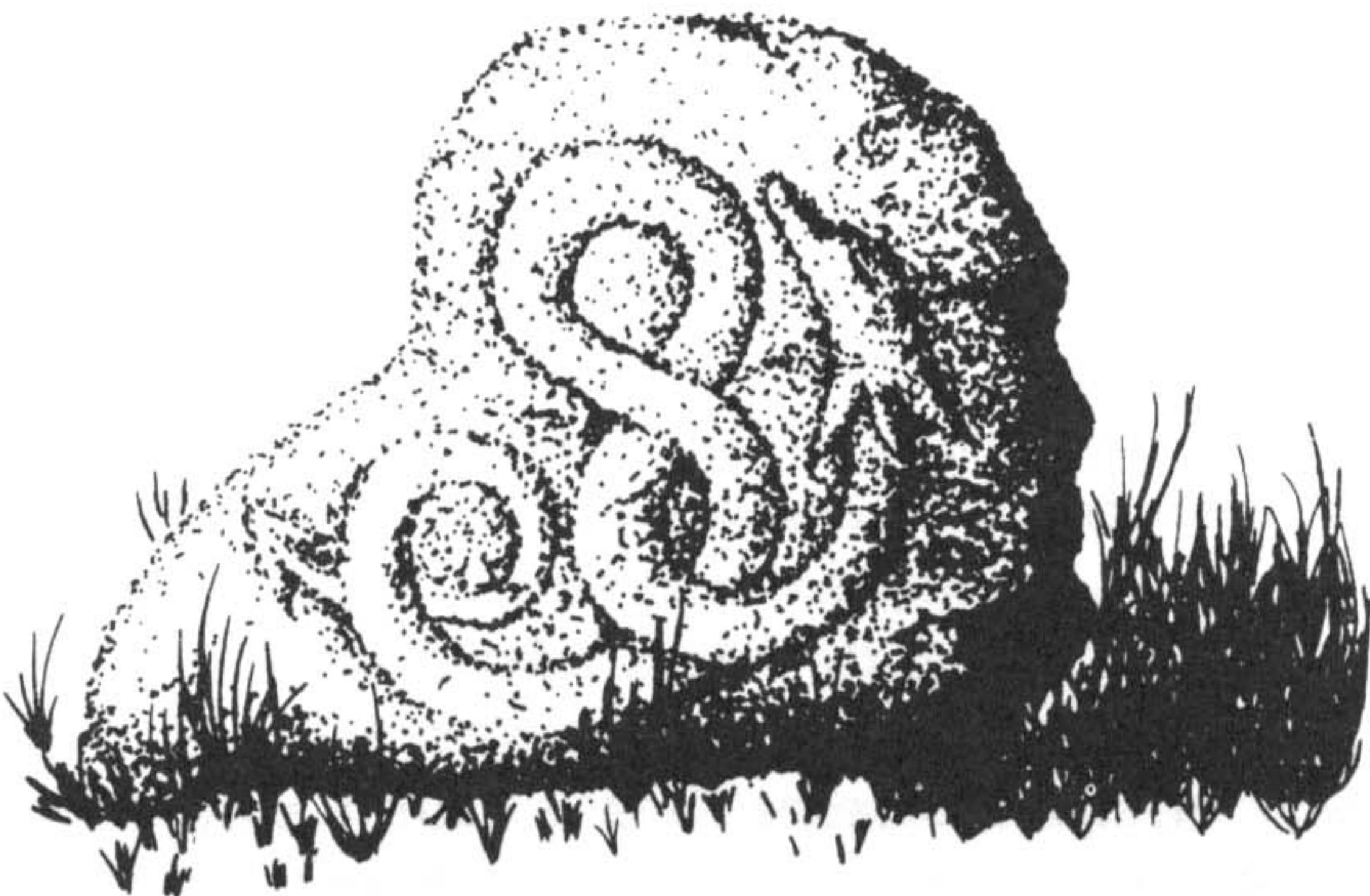
Utseende: Hårfärgen är oftast blond, ögonen blå. De är långa, männen i medeltal ca 185 cm, kvinnorna ca 165 cm. Helskägg är populärt bland männen, men i övrigt är de inte särskilt håriga. Éothéod är normalt eller kraftigt byggda. Kläderna görs av ylle och/eller linne. Männen bär skjorta, byxor och benskydd av skinn. Kvinnorna bär blus och kjol eller klänning utom när de rider — då bär de byxor som männen.

Bostäder: Éothéod bor i långhus med en till tre familjer per hus. Dessa hus byggs i regel av sten, med halm- eller trätak. I mitten av taket finns ett rökhål. I den mån fönster förekommer är de små, sitter högt ovan marken och kan täckas med kraftiga luckor både på in- och utsidan. Husen står i grupper efter klantillhörighet inom stammens kvarter, med "helighuset" i centrum.

Mat: Man äter en varierad kost där bröd dominerar. Det finns gott om vild eller tam fågel, fisk och olika slags villebråd. Getmjölk,

komjolk, ost förekommer i matlagningen. Till dryck föredrar man kryddat vin, öl och mjöd.

Religion: Man vördar de vanliga nordiska gudomligheterna. Hjortens tillbedjare är flest, men Jordens kult är också stor. Mindre kulter är Trädets och Växandets tillbedjare.



4.3 ÄVENTYR

De följande två äventyren utspelas i Övre Dalarna under tiden 1977-2510.

4.3.1. DRAKJAKT

Tid och plats: Framsburg på senvintern år 1990. Resan tar äventyrarna till ett drakbo i sydvästra Grå Bergen, nära källorna till floden Grålin (Mithlin) västra gren.

Lämpligt sällskap: En erfaren grupp på hög nivå, villiga att ge sig i kast med en drake.

Hjälputrustning: Ingen.

Belöning: En del av drakens skatt. Bland hans rikedomar finns bland annat ädelstenar värda sammanlagt 5.000 gs, 2.500 gs i mynt, 15.000 ss, ett magiskt svärd (SRR: +35, *Jättedödare*, EDD: FÖRTROLLA VAPEN E7 med PERMANENS), och en ring (SRR +6 förbättringsföremål, EDD: LADDNING E6). Mycket av skatten sägs vara stulet från dvärgarna.

Handlingen: Den vinglösa elddraken Itangast har nyligen vaknat ur sin slummer och bränt två av éothéods mindre byar vid Grålin. Den har nu återvänt till sitt bo för att vila. En jägare vid namn Beodric spårade draken före det senaste snöfallet.

Igår kom Beodric till Framsburg med sina hermelinskin. Efter att ha sålt dem gick han

till värdshuset Blå Vildsvinet och berusade sig, varpå han berättade om Itangasts härjningar.

Uppgiften: Sällskapet måste ta sig till Itangasts bo, döda draken och lägga beslag på hans skatter.

4.3.2. LÖNNMORD

Tid och plats: Langvälls dal, från Framsburg till Meonids tillhåll alldeles nedanför Gundalokfallen 3Å 2509.

Lämpligt sällskap: Ett sällskap på låg eller mellannivå, som kan simma och klättra.

Hjälputrustning: Några tips från en stallpojke, inget mer.

Belöning: En belöning på 200 ss (att delas av deltagarna) plus alla eventuella skatter man lyckas återta.

Handlingen: Balchoth är ett stort stamförbund bland österlänningarna, som har flyttat in i södra Rhovanion. De bereder sig att gå över Anduin och anfälla Gondor. För att isolera Gondor har balchoth sänt grupper av marodörer till de områden som bebos av Gondors allierade, för att om möjligt avleda uppmärksamheten från Södra Kungarikets nöd.

Meonid Ito är ledare för en grupp av lönnmördare från balchoth, som har fått till uppgift att störa éothéods politiska stabilitet. Detta uppdrag ingår som en del i förberedelserna för balchoths invasion. Två av hans män dödades av beorningar efter ett misslyckat försök att döda en thegn av éothéod, men två andra — Adajo Bamo och Nevido Smod — har haft vissa framgångar. Efter att ha mördat sex personer i Framsburg lämnade de staden i kaos.

Althegnen Eorl har utfäst en belöning till den som kan fånga eller döda dessa mördare. Eorl är inte intresserad av hur det görs; han vill se resultat. En stallpojke vid namn Ebric lade märke till två misstänkta främlingar som samtalade i en mörk gränd bakom hans hem en natt. De sade något om några ihåliga klippor i floden Langväll, men det var allt han kunde uppfatta. När han råkade på de två männen i stallet nästa dag, hade de bråttom att sadla sina hästar och rida norrut.

Uppgiften: Sällskapet måste spåra mördarna, locka fram dem och fånga eller döda dem.

5 ROHAN

"I den otämjda Tredje Ålderns senare år kämpade både goda och onda för att skaffa sig kungariken, och bland dem fanns Eorl, herre till Éothéod. Hans tillfälle kom år 2510, när han hörsammade Gondors bön och ledde sin här söderut för att dräpa balchoths horder. En tacksam Cirion, rikshovmästare av Gondor, skänkte det segerrika Éothéod hela Calenardhon, en ödslig och farlig provins i norra Gondor. Men där andra såg hemska, tomma länder såg Eorl ett hem likt hans förfäders. Ryttarnas Herre svor vänskapsed till Cirion och ledde sitt folk till de vindsvepta betesmarkerna, där de gjorde sig ett nytt hem. Alverna kallade det nya kungariket Rohan, Hästarnas land. Eorls folk kallade det Riddersmark."

— *Ur Galmóds Brustna Bok, Sweorsun, ca 3Å 2900*

När Sauron återvände från Östern till Dol Guldur år 2460 i Tredje Åldern, sträckte han åter ut sin makt och gav nytt liv åt Gondors fiender. Förbindelserna mellan Gondor och ryttarfolket i Anduins dalar, som var knappa även under goda tider, skars nu av helt och hållet.

Saurons intriger i Östern bar nu frukt och framfödde ett nytt ont omen för Gondors män. Nya vågor av österlänningar, denna gång kallade balchoth eller den "Fruktansvärda Horden", svepte västerut, uppmuntrade av rykten om Gondors svaghet och pådrivna av en långvarig torka i deras egna länder. De strömmade in i Rhovanion och gjorde tillfälligt halt där för att samla sin styrka.

När rikshovmästaren Cirion uppsteg till makten år 2489 var han en man med många bekymmer. Hans arméer var bundna vid den södra gränsen, där piraterna från Umbar försökte vinna en urgammal tvist. Samtidigt blev hotet om en invasion från öster större för var dag. Från sina spioner visste Cirion att en väldig armé höll på att samla sig till anfall mot Gondor, och han anade att dessa grymma män såg med lystnad på de gröna fälten i Calenardhon, Gondors nordligaste provins.

Balchoth var fattiga i fråga om vapen och hade få hästar eller maskiner. Men de var många, deras antal tycktes outtömligt, och deras arméer fyllde horisonten varhelst de marscherade. Vid denna tid var Calenardhon glest befolkat, och det gick inte att uppbåda någon större försvarsstyrka därifrån mot de

oräkneliga fienderna som samlades i de förtorkade länderna mellan Anduin och Mörkmårdens södra bryn.

Cirion förstärkte borgarna utmed Anduin så gott han kunde, och beredde Gondors arméer för det kommande anfallet. Han grävde djupt bland sina resurser, men Gondors familjer kunde inte förse honom med fler soldater än dem som redan tjänade under det Vita Trädet. Då gick hans tankar till éothéod, Gondors vänner sedan gammalt, som nu bodde i den fjärran Norden. Det var en lång resa för budbärare, och särskilt farlig på grund av Dol Guldurs makt. Och värre, det fanns ingen garanti för att éothéod kunde sända någon hjälp. Samtidigt fanns det inga andra han kunde vända sig till.

Cirion sände sex budbärare som färdades två och två, på de bästa hästar som stod att uppbringa, och med en dags mellanrum. Var och en av kurirerna bar en liten sten med rikshovmästarens sigill och ett meddelande som han fått lära sig utantill: att Gondor riskerade att helt utplånas av balchoth, och desperat behövde Éothéods hjälp.

Bara en av kurirerna lyckades ta sig fram till nordlandet: Borondir Udalraph (Borondir utan stigbyglar), en skicklig ryttare som påstod att han härstammade från en av Rhovanions ryttarhövdingar, som stannat i Gondor efter vagnsryttarnas invasion. Borondirs kamrat dödades av pilar när de red förbi Dol Guldur, och han själv förföljdes av balchoths jägare ända till Glitterfälten. Sedan terroriserades han av andra onda män från Mörkmården, men till sist, efter femton dagars ritt, nådde Borondir Framsburg.

Utan att stanna för att vila sig steg han uppför stentrappan till kungens hall och blev insläppt, så utmattad att han knappt kunde tala. Men budskapet gick fram: att Gondor var belägrat och skulle falla för balchoth om inte hjälp kom snabbt.

Althegnen Eorl satt en stund i tystnad och funderade över budskapet. Men hans beslut var klart, och strax reste han sig och sade: "Jag kommer. Ty om Mundborg faller, vart ska vi då fly undan mörkret?" Och han gick att hålla krigsråd med éothéods herrar om härmönstringen.

Det tog några dagar att samla trupperna, ty det rådde fred i norden, men till slut red Eorl ut i spetsen för en väldig éoherë (*R. "hästhär"*) på 7000 tunga ryttare och hundratals

lätta spanare och ridande bågskyttar. Borondir red vid hans sida som vägvisare.

Eorls ritt

Eorls armé red snabbt söderut och tog den gamla vägen öster om Anduin. Ingen hindrade dem, men när de kom i närheten av Dol Guldur steg smutsigt mörka skuggmoln upp mot dem, och de vek av västerut mot flodstranden för att undvika den onda platsens makt. I denna mörka stund var det många av ryttarna som spanade över floden för att få se en skymt av det sköna Lórien, som påstods vara ett land av ständig vår och evig ungdom.

Alvernas skog glänste av en dimma som sträckte sig österut över den stora floden, till många av ryttarnas förskräckelse. Men när dimman uppslukade dem lugnade Eorl sina män. Han bad dem se på hästarna, som inte fruktade dimman utan steg ut ur den med högburna huvuden som om de känt sig uppfriskade. Och männen själva gladde sig och fick som från ingenstans ett nytt mod, och resans vedermödor föll från deras axlar.

Dimman skyddade dem från Dol Guldur och balchoths spanare under två dagar och nätter. I gryningen den följande dagen, femton dagar efter att de lämnat Framsburg, skingrades dimman och ryttarna kom ut på fälten sydväst om Mörkmården. De var inte långt från Grunden, men inga fiender fanns inom synhåll. Emellertid framgick det av alla flottar och båtar som låg uppdragna på andra stranden att balchoth redan befann sig i Calenardhon. Rökpelare steg upp från resterna av gränsfästningarna i söder.

Nordmännen fruktade att de kommit för sent, ty hela balchoths här hade redan gått över floden. Eorl sände spanare för att utröna om någon skulle söka hindra dem att korsa vattnet. De första spanarna återvände snart och meddelade att fastän man kunde se att det pågick ett stort slag på kullarna bortom floden syntes inga vaktposter till. Eorl befallde att armén skulle gå över floden nästa morgon. Före soluppgången tog sig nordmännen över Anduin och upp på de glänsande fälten sydöst om Lórien.

När de sista ryttarna höll på att komma iland förde spanarna fram en soldat från Gondor. Han berättade att Cirion och Gondors armé blivit besegrad och drivits på flykten norrut svårt härjade och förföljda av de mångdubbelt övermäktiga balchoth.

Eorl här red söderut med vinden och kom vid solnedgången fram till en låg, gräsbevuxen ås. Där fick de äntligen se fienden. Längre bort — på en kulle som låg just där Lindelöve å flöt ut i Anduin — stod Cirions armé. I god ordning hade de gått i ställning där, men de var hårt ansatta och pressades hela tiden ned mot vattnet. Det var en bister syn, ty Cirion var svårt ansatt inte bara av balchoth, utan även av en här av orcher som kommit ned ur Dimmiga Bergen med stor styrka.

Då red nordmännen ned mot fiendens rygg och ryckte en säker seger ur Saurons tjänares händer.

Slaget på Celebrants slätt

Eorl red sin snabba häst Felaróf djupt in i balchoths led med éothéods härsmakt bakom sig, och österlänningarnas odisciplinerade led bröts sönder under stort manfall. En annan trupp av ryttare krossade orchernas bakre led. När Cirion och Gondors män såg sina gamla allierade dyka upp på detta plötsliga och oväntade sätt, repade de mod och stormade nedför slutningen sjungande sin stridssång. Fångade mellan Cirions styrkor och Eorls ryttare skingrades fienderna som småbarn under en skur av blixtar. De råkade i panik och detta beseglade deras öde.

De slagna orcherna flydde tillbaka upp mot bergen, men blev nerridna där de sprang fram över det öppna gräset. Deras allierade balchoth begav sig mot ån, där de flesta drunknade i det kalla vattnet. Andra simmade över floden och sprang ut på Calenardhons stora gräsbevuxna ödemark. I sin oordning blev de lätta mål för nordmännens beridna bågskyttar.

Slaget på Celebrants slätt gjorde slut på hotet från balchoth. Österlänningarnas armé förintades och de flesta av deras släktingar i Rhovanion drog sig tillbaka österut. Cirion och Eorl var glada och tacksamma över sin seger, men glädjen grumlades av de stora förluster man lidit. Borondir, den förste som huggit sig väg fram till Cirions sida, hade fallit fram emot middagstid medan han försvarade sin herre.

Eorls ed och Cirions gåva

När nu kriget var slut red Eorl och en éoréd av ryttare söderut in i Calenardhon med Cirion och resterna av Gondors hårt åtgångna armé. De två herrarna red ofta tillsammans,

och soldaterna undrade hur Cirion skulle belöna éothéod för den hjälp de hade givit.

När de slutligen kom till Merings ström som är Calenardhons södra gräns vände sig Cirion till Eorl, Léods son, och bjöd honom farväl. Rikshovmästaren talade om behovet av att ställa tillrätta Gondors härjade rike. Men innan han gav sig av frågade Cirion om éothéod kunde tänka sig att vakta och sköta Calenardhon, eller om ryttarna hellre önskade återvända hem. Eorl gick med på att stanna i tre månader, varefter han och Cirion skulle mötas igen för att rådslå.

Sedan marscherade Cirion och Gondors här ned i Anóriens skogsland på den trädskuggade vägen, medan Eorl red tillbaka med sina män och slog läger på fälten nära Vita Bergen på en låg kulle intill en frisk ström. De vilade i det öppna landskapet med sina hästar, läkte sina sår och reparerade sina skador så gott det gick, medan hästarna blev allt fetare av det rika gräset. Och ryttarna såg att Calenardhons land var stort och grönt och vackert.

När tre månader hade gått till ända red Eorl åter ned till Merings ström med en livvakt av ryttare. Där mötte han Cirion, och tillsammans med sina kaptener steg de upp på Vördnadens Höjd, där Elendils grav är belägen. När de kommit till en rastplats ett stycke under krönet satt de tysta några minuter. Sedan reste sig Cirion och ställde sig på det första av trappstegen och förklarade hur han ämnade belöna éothéod för att de kommit till Gondors hjälp när allt hopp tycktes ute.

Cirion sade att han ville ge éothéod hela provinsen Calenardhon, att vara deras och deras avkomlingars så länge rikshovmästarnas makt skulle vara — till konungens återkomst — att bo där under sina egna lagar och sina egna härskare och utan annat villkor än att de alltid skulle förbli allierade till Gondor. Samma villkor skulle då gälla för Gondor.

Då reste sig Eorl, förbluffad av Cirions visdom, ty han insåg att planen skulle vara till stor nytta för båda folken. Éothéod skulle få ett stort och rikt land som sitt eget, och Gondors gränser skulle därigenom bli befolkade och bevakade. Sålunda skulle de båda folken återuppliva sina förfäders vänskap och de förbindelser som skänkt dem så stort välstånd i längesedan flydda dagar. Så tänkte Eorl innan han talade.

Eorl mottog gåvan för sig själv och sitt

folk, och när han gjort detta steg han och Cirion uppför trappan till Elendils grav och — på denna den heligaste av dúnedains platser — svor de dyra eder som båda folken mindes.

När de så småningom kom tillbaka till lägret rådslog Eorl och Cirion med fursten av Dol Amroth och Eomund — som var kaptener i Gondors respektive éothéods armé — och lade fast Riddersmarks gränser, det land som hädanefter skulle bli känt bland Gondors människor som Rohan.

5.1 CALENARDHON

Cirions gåva omfattade allt Gondors land norr om Vita Bergen utom Angrenosts dal och den kungliga provinsen Anórien. Det var en väldig ängsmark avgränsad — mer eller mindre — av Anduin i öster, av Isen (Angren) i väster, av Vita Bergen i söder och av Fangorns skog och Lindelöve å i norr. Merings ström och Ente älvs delta avdelar Rohan från Anórien. Alla Gondors fästningar och vaktorn inom detta område övertogs av nordmännen. Av dem var Hornborgen (S. "*Ostiras*") den största. Den väldiga borgen Angrenost (S. "*Isengård*"), i vars torn Orthanc en palantír förvarades, förblev Gondors egendom.

Få människor fanns i landet, och de flesta av dem var soldater från Gondor. Calenardhons befolkning, som var ca 35.000 personer år 1600, hade minskat drastiskt under och efter Stora Pesten och var nu så liten att det fanns fog för att betrakta provinsen som folktom. Enstaka banditer och laglösa ströva-de omkring här och där, men för det mesta fann éothéod få människor som ville ifrågasätta deras auktoritet över det nya hemlandet.

5.1.1 GEOGRAFI

Rohan (S. "*Rochand*", "*Rochan*" eller "*Rohan*") är ett vackert område och var en av juvelerna i Gondors krona. De vidsträckta böljande betesmarkerna är de rikaste i västra Midgård, och över de gröna kullarna tornar Vita Bergens toppar upp sig, där de plötsligt reser sig ur högsletten.

Lågländerna

Ser man Rohan från Rhovanion i öster, som nordmännen gjorde, börjar landet på Anduins västra strand vid Grunden och breder ut sig

över branta och inte särskilt fruktbara kullar i det området som kallas Hedemyra. Här ligger landet öde fastän det är grönt. Det korta gräset och avsaknaden av träd tyder på brist på vatten. Regnvattnet rinner snabbt ned genom den porösa, kalkhaltiga jorden. Ändå är detta område mycket lämpligt som betesmark för får.

Hedemyra ligger i den del av Rohan som kallas Östra Emnet. Mot sydöst blir kullarna mindre branta, ned mot vadställena vid Ente älv. Så småningom ger kullarna vika för en slätt med högt gräs. Dessa ängar skiljer Hedemyra från Drearkullarna, belägna norr om Ente älvs delta. Längre åt sydväst bildar Östra Emnets fält en väldig grön gräsmatta som slutar vid Ente älv (S. "Onodlo").

På andra sidan Ente älv ligger Östfold. Här är gräset långt och saftigt, och betesmarkerna har god vattentillförsel från de många strömmarna som kommer ned från Vita Bergen (S. "Ered Nimrais"). I söder står dessa branta berg med sina snöklädda toppar som en skimrande mur — på avstånd kan de se ut som en låg molnbank. Denna öst-västliga mur av berg skjuter upp brant och plötsligt från granskogarna i södra Östfold.

Väster om Ente älv och Östra Emnet ligger Västra Emnet, ett vidsträckt och högt beläget gräsområde som gränsar till Fangorns skog i norr, Dimmiga Bergen i väster och Klyfte å i söder. Dess långa, mörkgröna gräs ger bete som är bland det bästa i Rohan. Goda betesmarker finns också i Västfold, alldeles söder om Västra Emnet Endast på slätterna i Västmark finns bättre betesmarker.

Västfold sträcker sig utmed Vita Bergens norra sida, västerut från Östfold. Det är öppet land ända fram till bergen, och där finns djupa, flergrenade klyftor in mellan klipporna. Strömmar vindlar ned från bergen genom dessa klyftor innan de försvinner norrut över Västfolds slättmark.

I västra delen av Västfold, inte långt från Rohangapet, står det massiva berget Thrihyrne, vars tre toppar är de högsta i Vita Bergen. Det är becksvalt där det inte täcks av snö, och det väldiga berget får alla andra toppar att verka små och oansenliga. Nedanför det, på östra sidan, ligger Djupne dalsänka och Hornborgen.

Västfolds östgräns utgörs av floden Snöbäcken, vars kalla, friska vatten faller ut ur Harve dal. Ovanför dess dal finns de tre

högsta topparna i mitten av Vita Bergen: det svarta Starkhorn, det sågtandade Irensaga och det mörkgrå Dwimorberg. De tre bergen omger den helgade Harve dal. Rohans huvudstad Edoras ligger vid en biflod till Irensaga, alldeles norr om Dune Harv. Den är den västligaste staden i Östfold och vaktar ingången till Harve dal.

En stenlagd väg leder österut och västerut från Edoras utmed Vita Bergens fötter. I öster vindlar den ned genom Östfolds gräsmarker och in i Anóriens skogar, och vidare till Minas Tirith. Västerut korsar den Snöbäcken och går genom Rohangapet ut till Västmark där bortom.

Västmark är Rohans västligaste område, väster och söder om Rohangapet. Dess gränser utgörs av floderna Angren och Adorn. Eftersom det är sparsamt befolkat och ofta hotat av dunlänningarna, har det alltid varit en udda del av landet. Inget land har bättre gräs och inget rike föder bättre hästar än dem man finner i Västmark. Vilt, vindpinat och vackert sammanfattar det all den glans och styrka som är Rohan.

Vita Bergen

Vita Bergen reser sig brant från Rohans frodiga, gröna, böljande ängar. Deras vassa toppar reser sig lika högt som några andra berg i Midgård utom de allra högsta topparna i Dimmiga Bergen. Högst och mäktigast är de i området ovanför Hornborgen. De högsta topparna — Thrihyrne, Beirgealga, Heaheall, Starkhorn, Dwimorberg och Irensaga — är alltid snötäckta. Det är de vidsträckta snöfälten och vissa ljusa bergarter som givit bergskedjan dess namn. Visserligen finns en del mörka, hårda stenarter i de högsta topparna, men huvudsakligen består Vita Bergen av kalksten och marmor.

Vackra dalgångar har grävts ut av glaciärer för länge sedan, t ex Djupne dal och Harve dal. De löper upp bland bergen från slätten som gröna fjordar. De lägre sluttningarna är på många ställen skogklädda och utmärkta jaktmarker.

Det finns gott om grottor och klippskrevor i Vita Bergen. De flesta av dem är små och rätt grunda, men några är imponerande komplex som sträcker sig kilometervis in i kalkstenen. De största av dem är Aglaronds Glittergrottor, vars mynning finns bakom hornborgen längst in i Djupne dal. Liksom Dödens Stig ovanför

Dune Harv formades dessa grottor av underjordiska floder för tusentals år sedan. Dödens Stig sträcker sig dock även genom granit mitt på dess sträckning söderut (som mynnar i Lamedon i Gondor). Det finns gott om ädelstenar och sällsynta metaller i dessa grottor, särskilt i Glittergrottorna och området däromkring.

Det finns få säkra vägar för den som vill färdas söderut genom Vita Bergen till Gondor. Att färdas genom Ered Nimrais är mycket riskabelt året om, även för skickliga klättrare och bergsmän. Om vintern förekommer plötsliga, häftiga snöstormar. På vissa ställen i bergen bor dunlänningar som är fientliga mot rohirrim och ogillar Gondors makt.

Det största passet i Rohan — och för övrigt det största i hela västra Midgård — är det strategiskt betydelsefulla Rohangapet. Det är cirka sex mil brett och utgör en gräsgrön passage mellan Dimmiga Bergens södra ände och det nordvästra hörnet av Vita Bergen. Här förenas Västmark med resten av Rohan, och här kan man resa förhållandevis tryggt mellan Eriador och länderna i öster. Naturen i Rohangapet är imponerande och erbjuder några av de vackraste vyerna i Endor.

Vattendrag

Rohans viktigaste vattenvägar är jämnt fördelade över landet, och det finns ett rohirriskt samhälle vid nästan varje betydelsefull å eller flod. Isen och Adorn bevattnar Västmark och rinner ut i havet i väster. I norr delar Lindelöve å Östra Emnet från Lórien. Ente älv ringlar genom Rohans hjärtland och är gräns mellan Östra och Västra Emnet, medan dess viktigaste bifloder — Klyfte å och Snöbäcken — utgör de främsta artärerna i söder.

Isen är en bred flod som kommer från Dimmiga Bergen. Den är lättast att passera vid Isenvaden, ty i övrigt är dess botten rätt stenig och dess ström ganska stark. Den utgör Västmarks nordgräns, där den flyter ned sydväst om Rohangapet. Dess biflod Adorn är något mindre men har samma karaktär. Båda är kända för sin rikedom på fisk, särskilt lax.

Ente älv, som rinner upp i Fangorns djup, är Rohans viktigaste flod. Där den kommer ut ur skogen i norra Riddersmark är den liten, snabb och rinner mellan djupa bankar. Den får ett tillskott av grundvatten och växer sig större under sitt snabba flöde. När den når Ente Vad är den rätt stillsam, bred och grund.

Där kan man korsa den till fots.

Nedanför Vaden får Ente älv ny kraft av många mindre tillflöden från Vita Bergen, och växer sig större för varje kilometer. Floden är segelbar för kanoter och flatbottnade båtar (*R. "cnearras"*) ända från Fangorn till Vaden, och med större fartyg nedanför Vaden ut till Anduin.

I söder vid Harve dal rinner Snöbäcken upp bland Vita Bergen. Den har stor kraft året om och får sitt mesta vatten från källor och smältvatten som kommer från glaciärerna. Till häst kan man ta sig över den nästan var som helst, utom under vårfloden. Dess klara och iskalla vatten är fullt av stora bruna föreller.

Snöbäcken rinner ut i Ente älv just där denna gör en krök mot sydöst runt kullarna i Östfold och Anórien. Här börjar Ente älvs delta, där floden delar sig i en mängd små förgreningar över låglandets träskmarker innan den flyter ut i Anduin. Merings ström, som rinner utmed Rohans södra gräns, förenar sig med Ente älv i dess delta.

5.1.2. KLIMAT

Vädret i Rohan är vanligtvis milt och behagligt, men en smula oförutsägbart. Somrarna är varma och vintrarna sällan stränga. Det är ett milt land, men inte så vänligt att det skämmer bort sina stolta innevånare.

På vintern är luften sval och fuktig. Trots höjden och de många snöfallen blir snötäcket sällan djupt och smälter i regel snabbt. Med början i narwain, den första månaden efter julmånad, sveper kalla vindar in genom Rohangapet från Eriador. Vintern tar ett fast grepp om landet de närmaste åtta veckorna. Det är en tid då rohirrisk familjer helst håller sig inne vid brasan, men det betyder inte att livet utomhus avstannar. Vintern blir aldrig brutal.

Uppe i Vita Bergen är temperaturerna givetvis lägre och vintern strängare, men å andra sidan skyddar bergen mot stormar från söder. De värsta ovädren i Rohan kommer med de vanliga vindarna från väst eller nordväst. Östanvinden är oftast torr, medan den sällsynta sydvinden alltid är varm och behaglig. Till och med under de strängaste vintrar händer det att en varm, torr vind (*R. "foen"*) blåser norrut från Belfalasbukten och över

bergen, där den smälter snö och ökar lavinfaran. Om det ligger ett tjockt snötäcke på de höglänta ängarna, kan det smälta hastigt och orsaka översvämning i låglänta områden.

Östra och norra Rohan, i synnerhet Hedemyra, är mycket blåsiga men relativt torra platser. Fast de ligger lägre är de svala, och får det mesta av sitt regnvatten från enstaka regnväder som drar fram genom Anduins dalgång. Västmark ligger oskyddat av bergen och får mer regn än något annat område i Rohan, med undantag av själva Rohangapet. Bönderna och herdarna i Västmark besväras ofta av oförutsedda stormar som blåser upp från Andrast, och har blivit ett försiktigt folk som ibland anlitar astronomer för att förutsäga vädret.

Vår och höst i Rohan är utsökta. Himlen färgas då i allt från grått och blått till rött och orange, ja, även skärt och violett. Vildblommor paraderar över de böljande fälten. Plötsliga regn piskar landet några få minuter för att plötsligt ge sig av österut och lämna efter sig ett friskt, nytvättat landskap med en underlig tystnad och glittrande regnbågar i skyn.

I bergen ger våren och hösten varma dagar och friskt kyliga nätter. Sommarnätterna är också svala, men i dalarna är det skönt oavsett tiden på dygnet.

5.1.3. EKOLOGI

Rohan är välsignat med ett rikt växt- och djurliv som gör det till ett idealiskt hem för Ryttafolk. Betesmarker, fiskevatten och jaktmarker är bland de bästa i Endor.

Flora

Rohans ängsmarker är bördiga tack vare god vattentillförsel från de många strömmarna som rinner ned från Vita Bergen. På dessa fält, belägna 270-1000 meter över havet, finns det rikaste betet i västra Midgård. Den tjocka, feta ytjorden är över sex meter djupt i vissa delar av Västfold. Med undantag av Hedemyra är dess bördighet exceptionell. Betesmarkerna sträcker sig ända upp till Vita Bergen, med bara några mindre höjder emellan. Det är svårt att bedöma avstånd i detta landskap. Bergen, som kan ses över hela Västfold, är ofta längre bort än man tror. Denna synvilla i förening med det gröna landskapets

enformighet inger ofta en drömlig, fridfull, tidlös känsla som kan fördunkla en resandes vaksamhet.

Östfolds betesmarker är nästan lika frodiga som Västfolds. Här finns ett smalt område med höjder som skiljer slätten från bergen. Där ligger Firiens skog och Snöbäckskogen, de tätaste skogsområdena i Rohan. I öster blir terrängen svårare på Anóriens trädklädda kullar, medan de relativt trädfattiga Östra och Västra Emnet ligger åt norr. Dessa båda områden utgör en mjuk övergång mellan de bördiga markerna intill bergen och det mer karga Hedemyra.

Ute på Hedemyra saknas träd helt och hållet. De vindpinade kullarna täcks av kort gräs och ljung. Floran är nästan lika artfattig som på en hed. Klippgrunden är så porös att allt regnvatten snabbt rinner undan och för med sig mycket värdefull näring djupt ned i marken. Endast tåliga växter kan växa i den mineralfattiga marken, och mycket av ytjorden har blåst bort därför att det inte finns tillräckligt med rötter för att hålla den kvar. Gräset på Hedemyra är kort och torkar snabbt om regnet uteblir. Det duger som färbete, inget annat.

Fauna

Rohirrim tycker om att jaga vildsvin. Det är en farlig sport, för fullvuxna vildsvin blir över en meter höga och har betar på 20-25 centimeter. De är ilskna, våldsamma och aggressiva djur som håller till bland buskar, inne i skogen eller i snår av högt gräs där de söker efter rovor och andra ätliga rötter. Om de blir skrämda flyr de sällan, utan föredrar att plötsligt rusa fram och konfrontera sina fiender. En fullvuxen vildsvinsgalt är en svår motståndare för vilken man som helst, och många jägare har blivit dödade, till och med kungar. Även suggorna är farliga, med sitt envisa och ombytliga humör. Särskilt stora exemplar kan terrorisera en hel trakt eftersom de inte alls är rädda för människor. De älskar att riva obehagade lägerplatser på jakt efter matrester. Bara på vintern håller de sig lugna, men på våren kommer de fram igen.

I övrigt finns inte många rovdjur. Gräskatten, som en gång var Calenardhons vanligaste rovdjur, har blivit allt mer sällsynt eftersom dess viktigaste bytesdjur, vildkorna, har försvunnit. Katterna är nu mycket sällsynta och syns nästan aldrig till, då de är mycket skyg-

ga. Men man vet att de finns därför att man kan se deras spår och ibland höra deras blodisande tjut, som kan få hästar att skena av skräck.

Antalet gråvargar har också minskat sedan rohirrims ankomst. De är fortfarande vanliga uppe i bergen men syns nästan aldrig till nere i lågländerna. Endast under särskilt stränga vintrar kan det hända att stora, hungriga och vildsinta flockar kommer ner ur bergsklyftorna och går över Isen i sin jakt efter föda.

I Vita Bergen finns tre slags björnar: svartbjörn, brunbjörn och blåbjörn. Ett överflöd av kalla, fiskrika vattendrag och rikligt med honung från jordgetingar gör Rohans högländer till ett inbjudande hem för dessa djur. De svarta björnarna är inte farliga för människor om de inte provoceras, men deras bruna och blågrå kusiner är inte lika fredliga.

Brunbjörnarna är storväxta och ombytliga till humöret — ibland kan de anfalla till synes helt utan orsak, särskilt heta sommardagar under parningstiden. Tursamt nog är de inte särskilt vanliga. När man stöter på dem är det i regel fråga om en grupp äventyrare som letar efter skatter i grottor där björnarna bor, eller människor som samlar örter i höglänt terräng.

De silverglänsande, blågrå, listiga blåbjörnarna är ännu sällsyntare och mer tillbakadragna. De jagar faktiskt människor som andra villebråd, för födans skull. De har ett slags sjätte sinne (*SRR: jämförbart med en kontinuerlig Närvaro III; EDD: jämförbart med en kontinuerlig VARSEBLI DJUR E1 med 15 meters räckvidd*) som gör att de alltid vet när det finns levande djur inom 15 meters avstånd, utan hjälp av lukt, syn eller hörsel. Med denna förmåga har de lätt att bevaka sina jaktmarker. Emellertid bor de på så avlägsna platser att de sällan utgör något problem.

Rohans enda giftiga orm är den gröna lansormen, som hör hemma på grässlätterna och är särskilt vanlig i den låglänta, södra fjärdedelen av Östra Emnet. Gröna lansormar bor i gemensamma ormgropar, oftast övertagna från kaniner eller jordekorrar sedan ormarna ätit upp de tidigare invånarna. De tillbringar dock den mesta tiden ute och älskar att sola sig på varma sydsluttningar. En varm eftermiddag kan upp till 50 ormar finnas på en enda kulle. De fullvuxna ormarna blir lika långa som en människas arm.

Den gröna lansormens kropp är tjock på mitten men smalnar av vid huvud och stjärt. De rör sig långsamt när de ringlar genom gräset. Giftkörtlarna sitter bakom ögonen och står ut när de är fulla. Dessa otäcka ormar avger en äcklig lukt, ungefär som av ruttna jordgubbar. Detta kan både vara en lockelse och en varning. Djur som är kloka nog att akta sig skyggar för lukten, som kan kännas upp till 30 meter från en orm.

Hästar tvärstannar alltid och vänder när de känner lukten av dessa ormar. De har goda skäl: ett bett från en grön lansorm är visserligen sällan dödligt, men det gör våldsamt ont i den bitna kroppsdelens (som snart färgas gul och mörkröd). Om vävnaden närmast bettet inte får rätt behandling blir den ofta angripen av kallbrand och ruttnar bort så att benet blir synligt. I vissa fall kan en hel lem nedanför bettet falla av. Bettet orsakar också hög feber och hallucinationer, även om offret får rätt behandling. Den bitne blir sängliggande i minst tre dagar.

Rohans övriga djur är mindre farliga. Jordgetingbon är vanliga i dalarna och det höglänta gräset. Röda och vita rävar lever på gnagarna i samma områden. Myriader av fåglar, särskilt den läckra gräsgåsen och den stridslystna gröna fasanen, är hemtama i Rohan, medan tjogtals olika arter av flyttfåglar bebor landets våtmarker och flodstränder.

Hökar och falkar är vanliga. Oftast har de sina bon uppe i Vita Bergen. Dessutom kommer många flyttande hökar flygande söderut utmed Dimmiga Bergens sidor, och kan ses varje vår och sommar i luften ovan Isen-vaden.

Örnar bor högt upp både i Vita och Dimmiga Bergen. Någon enstaka gång kan man få se en jätteörn — enorma fåglar som är nästan lika intelligenta som människor och kan bära en fullvuxen man i sina klor — komma glidande från höjderna över Västra Emnet. Eftersom de anses vara heliga antastar man dem aldrig, trots att de rövar en del får och ibland tar en kalv.

5.2 ROHIRRIM

Rohirrim har bevarat mycket av éothéods levnadssätt, men det milda klimatet i Rohan har också fått dem att återinföra en del av de seder som präglade livet på Rhovanions slät-

ter. Åter lever de som halvnomader och tillbringar en stor del av sin tid på hästryggen. Liksom sina förfäder éothraim vill de helst undvika byar och städer utom på vintern och vid marknads- och festdagar.

Men till skillnad från éothraim är rohirrim ett enda folk. De är undersåtar till Riddersmarks konung och lojala mot en enda herre. De lever inte längre i utkanten av västra Endor, utan deras land är centralt för både handel och resor. Välståndet har också ökat deras antal och givit dem fler boplatser än deras förfäder haft.

Rohans städer avspeglar inflytandet från åren i Anduins dalar. De flesta boplatserna ligger vid sidorna av Vita Bergen, i de skyddade dalarna, och är strategiskt placerade ovanpå kullar eller vid ogenomträngliga bergväggar. Mycket av Framsburg går igen i Edoras. Byggnaderna är både av sten och trä, en kombination av traditioner från éothéod och tekniska förbättringar från Gondor.

Livet i städer och byar kan vara behagligt, men ryttarna trivs bäst i sadeln. Även de som har hus i städerna, tillbringar den mesta tiden ute på landet, med jordbruk eller boskapskötsel. En rohirrisk stad på några tusen invånare har en fast befolkning året om på några få hundra.

5.2.1 MÄNNISKORNA

Rohirrim är långa och ljushyade. De flesta har blont, halmfärgat hår och blå eller grå ögon. Både män och kvinnor är starka, smärta och mycket stiliga, ofta riktigt vackra. Deras rena hud och något kantiga ansikten ger dem en förtrollad framtoning, som om de vore en del av landet självt och inte bara dödliga besökare. Detta intryck förstärks av deras allvarliga, nästan kärva sätt. Bara de röda kinderna och glimten i ögonen förråder elden bakom deras kyliga fasad.

Männen bär byxor och högskaftade kängor eller stövlar för att skydda benen från gräset; högt gräs nöter och skär när man rider i det, och gömda djur och rötter kan skada ett oskyddat ben. Långärmade bomullsskjortor och yllekåpor skyddar mot väder och vind, men kraftigare kläder behövs sällan. När det blir riktigt kallt tar man på sig yllekappor, vanligen mörkgrå, mörkblå, skogsgröna eller svarta.

Kvinnorna föredrar lättare grå tyger och

bär ibland rikt broderade kappor eller mantlar som färgats klart röda eller ljust gröna. Utsmäckade tunikor täcker deras skjortor och byxor när de rider, men de byter för det mesta till en klänning av bomull eller ylle när de är hemma.

De flesta rohirrim äger en sköld och något slags pansar. Ringbrynjor är mycket vanliga, och även den som inte är rik har en brynjeskjorta någonstans i sina gömmor. Krigare använder långa ringbrynjor, men ryttarna föredrar lätt klädsel och obehindrad rörelseförmåga framför hindrande pansar, så det är få som bär slagsärk till vardags. Ryttare i rustning finns mest i gränstrakterna. De flesta rohirrim har dock alltid med sig lans och båge, liksom en rejäl kniv och ett bredsvärd. Man vet ju aldrig när orcherna ger sig upå råd.

5.2.2 EKONOMI

Ekonomi i Rohan är livlig, trots att det mest är fråga om byteshandel.

Utmed den stora Västra Vägen (S. *"Tarmen-i-Numen"*) var kommersen under Rohans första tid synnerligen intensiv, trots Arnors fall och avsaknaden av en fast politisk struktur i Eriador, men den tynade gradvis av allteftersom Eriador förföll.

Banden till Gondor är starka, och Rohans strategiska läge gör det till den naturliga rutten för handel mellan Anduindalen, Gondor och Rhovanion i öster och Minhiriath, Västmark och de kvarvarande städerna i Eriador i väster.

Rohan använder Gondors mynt och, i sällsynta fall, pengar från Dol Amroth och Arnor. Ryttarna har inget permanent myntverk, men vid kröningar och efter segrar ger man ofta ut minnespenningar av silver. En sådan penning bär alltid Rohans springande häst på åtsidan och en certhar-inskription på framsidan, som beskriver den firade händelsen. En penning är lika mycket värd som Gondors silverstycke. Vid handel kan man betala med silverstycken eller penningar, men rohirrim föredrar alltid varor framför mynt, utom när de är på resa.

Jordbruk, boskapskötsel och jakt

Nästan hälften av Rohans 103.000 invånare bor på herrgårdar, bondgårdar och små torp.

Den rika myllan uppmuntrar till jordbruk, särskilt i Öst- och Västfold. Vete, råg, korn, havre, bär och hö är de viktigaste grödorna.

Höet skördas på hösten och läggs i stackar för att lagras till vintern. Behovet av hö är sällan stort eftersom Rohans vintrar är milda, men ryttarna lärde sig betydelsen av vinterförråd i nordlandet, och är noga med att lägga upp ordentliga reserver om vintern skulle bli sträng, och när Skuggan sträcker ut sin makt kan vädret tidvis försämrats drastiskt. Höstackarna läggs upp runt en grop i marken och kan bli upp till sju-åtta meter höga. Överst läggs ett "tak" av hårt rullade höbalar som binds fast med rep, och ett sinrikt system av korsande rep gör att höstacken behåller sin form och inte blåser bort.

För det mesta äter boskapen dock det näringsrika gräset. Kor och får finns i massor. Får hålls mest i Östra och Västra Emnet och på Hedemyra. Jordbruket drygar ut en diet av kött, fläsk, vilt och fisk. Rohirrim kan för det mesta livnära sig på jakt, men säden ger omväxling med bröd och föder även boskapen. Av högländernas korn gör man också ett gott maltöl.

De vidsträckta grässlätterna är dock mest förbehållna hästarna. Rohan har utrymme för mängder av hästar, och hjordarna har ökat stadigt sedan 2510. Kvinnorna tar en viktig del av ansvaret för att rida, träna och sköta hästarna, precis som de gjorde i Rhovanion. Fast de alla har hus eller hallar i bergsdalarna tycker de om att följa hästhjordarna — men återvänder ofta till sina skyddade bostäder när vid krig eller dåligt väder.

Ridning, tävlingar och jakt är de viktigaste nöjena. Skicklighet med vapen värderas högt, och många unga män tar tjänst i Gondors kavalleri.

5.2.3 SAMHÄLLSKICKET

Rohirrimns livsstil är lik deras förfäders. En liten stadsbefolkning håller livet igång i byar och städer, medan majoriteten av befolkningen följer sina hjordar på vandringarna mellan olika betesplatser eller, i vissa fall, sköter sina hjordar från herrgårdar som ligger utspridda överallt i landet. Vid dåligt väder eller festtider drar folk hem till städerna och byarna, vilkas befolkning då ökar från tre till tio gånger. Rohirrim lämnar också betesmarkerna närhelst fientligheter bryter ut, men till skillnad från

sina förfäder söker de inte skydd i muromgärdade städer och fästen (*Rh. "buhrs" eller "burgs"*). Det finns bättre försvar än så.

Rohans bergsdalar och klyftor erbjuder många välskyddade tillflyktsorter, naturliga fästningar dit rohirrim kan dra sig undan i ofärdstider. Det gamla Dune Harv nära Edoras, och Helmsklyftan i Västfold, är de största av dessa bergsbastioner, och de viktigaste tillflyktsorterna i krig. Många mindre klyftor längs kanten av Vita Bergen medger ett lokalt försvar, men de flesta av dessa är bara befästa ängar och rymmer inte så många ryttare. Ändå kan hela befolkningen i Öst- och Västfold rymmas i dessa hisnande bergsklyftor.

Byar och gårdar

Eftersom man har gott om naturliga fästningar och skyddade platser kan Rohans städer och byar tjäna sitt egentliga och naturliga syfte. Handel och komfort dominerar i Riddersmarks byar. Murar och palissader skyddar mot banditer och överraskande anfall, men inte mer. Land är inte så viktigt, eftersom placeringen av murar inte längre är av avgörande betydelse. Man behöver inte nödvändigtvis tränga ihop alla hus innanför en mur, och rohirrim bygger ofta sina bostäder på lite avstånd från grannarna. Även inne i byarna finns ofta gården där särskilt värdefulla djur får gå.

Eftersom ryttarfolket är konservativa håller de fast vid gamla seder och traditioner. Städer anläggs fortfarande på höjder, alltid ovanför ett vattendrag, och byggs enligt den cirkelrunda planlösning som utvecklades av éothéod. Högst upp på höjden står hövdingens hall, med utsikt över landskapet. Ett dike och en jordvall krönt av en stenmur omger platsen. Murarna är mindre och kvaliteten på arbetet finare, men i övrigt är det fortfarande samma slags byggnadsverk som Eorls folk förde med sig från norden.

Arkitektur

Vita Bergen och Dimmiga Bergen ger ett outtömligt förråd av virke och byggnadssten. Välbärgade människor bor i stenhus med bekväm inredning av trä, vilket ger både styrka och god isolering. Hus byggda delvis av sten sammanfogad med murbruk och delvis av stockar, är också vanliga. Fattigare boningar och lador byggs av trä. Branta tak täckta med halm eller trä är vanligast, och det finns alltid

fönsterluckor av trä både på in- och utsidan av de små fönstren. Moderna hus har alltid eldstäder med murad skorsten. Större hallar och ceremoniella byggnader byggs däremot fortfarande enligt gammal sed, med en eldstad mitt på golvet och en rökgång i taket. Gammaldags arkitektoniska detaljer finns också kvar i form av kolonner, i takmönstret och är genomgående i dekoren.

Släktskap och familjeliv

Släktbanden har förblivit starka, men den grundläggande enheten är numera familjen, inte klanen. Precis som stamindelningen blev otydlig eller försvann i Anduins dalar, har klanindelningen lösts upp i Rohan. De funktioner som tidigare var bundna till stammen eller klanen har nu smälts samman till ett nytt militärsystem som används av hela nationen. Men fortfarande kan man märka att hus som är byggda intill varandra oftast tillhör släktingar. Flera besläktade familjer kan befolka en herrgård, och kvarteren i städerna påminner ofta om de gamla klanområdena i förfädernas byar.

En familj räknar sin härstamning på den manliga sidan. Den äldste vapenföre mannen är familjeöverhuvud. Kvinnor flyttar till sina mäns hem och blir medlemmar av deras familjer. Egendom tillhör däremot individen, oavsett kön, och kvinnor har rätt att rösta, tala vid tinget och skilja sig från sina män.

Rohirrim lever aldrig ensamma om de inte tvingas till det. Familjerna håller ihop. Vuxna män stannar i sina fäders hem med sin egen avkomma, om de har någon. Yngre män flyttar ut ur föräldrahemmet när deras första barn föds. Kvinnor lämnar föräldrahemmet när de gifter sig.

Övergångsriter äger rum vid 6, 12, 18, 36 och 72 års ålder. Vid sex år börjar barnen lära sig grundläggande överlevnadskonst och man prövar deras intressen. Vid tolv års ålder börjar den militära träningen. En rohir blir "ung vuxen" vid arton och "helt vuxen" vid trettiosex. Sjuttiofem år är den lägsta åldern för att bli nämnd äldste.

5.2.4 STATEN

Eorl, éothéods althegn, kröntes till konung av Rohan vid yulefesten år 2510. Han var den förste kungen av Första Linjen, och i och

med hans tronbestigning blev hans förenade stammar ett självständigt kungarike.

Med upprättandet av Riddersmark ökade härskarens makt, och politik, inte släktskap, blev nu avgörande för social status och militär organisation. Personliga band och släktskap förblev betydelsefulla, men de var inte längre allenarådande. En mans huvudpris bestämde inte längre hans värde för samhället.

Naturligtvis fick althegnen (senare "*althane*" eller "*cyning*") fortfarande mycket av sin status och makt genom att han ägde många hästar, liksom det varit i norden, men huvuddelen av hans makt kom från den ökade betydelse hans ämbete hade fått: i Rohan var han kung. Som erkänd och respekterad av sin mäktiga motsvarighet i Gondor blev han den officiella (om än mindre) parten i en ärorik allians av central betydelse för de fria folken i västra Endor.

Å andra sidan medförde deras herres ökade makt att stamhövdingarnas (*R. "heahthane"*) makt minskade. En gång hade de varit självständiga herrar över de sex stammarna. Hos éothéod blev de en liten men betydelsefull överklass. Deras viktigaste funktion före 2510 var som militära befälhavare. Senare blev de rådgivare, administratörer och, i några fall, ambassadörer. Men många av Riddersmarks marskalkar (utanför kungafamiljen) har varit heahthaner.

Ur éothraims tingsmöte, frathing, utvecklades éothéods althing, som i sin tur är ursprunget till Rohans årliga parlament, alge-maet. Det äger rum vid mittårsdagen, och dit får alla rohirrim komma. Som alltid presiderar kungens Råd, och detta råd i Rohan (*R. "ciningmaet", "snotor-maet", "maethelthane"*) har en mycket starkare ställning än sina föregångare. Det tjänar inte bara som ett samvete åt kungen utan som hela kungadömet beskyddare. Rådets ord grundas på djupt vördade traditioner och kan vara bindande även för kungen i vissa fall. En kung utan arvinge får inte dra ut i krig.

Efter Helms död år 2759 beslöt Rådet att man i fortsättningen alltid skulle utse en underkung, vilken skulle ärva tronen i händelse av konungens död. Efter Ringens Krig formaliserades detta till en lag, och denna ordning gav Rohan politisk stabilitet i hundratals år.

Den lokala organisationen är också avsedd att ge stabilitet och ansvarsfullt styre. Under

kungen, hans familj, och de sex heahthanerna finns thanerna. Dessa män är en klass av adelsmän som administrerar närmarkerna (*R. "Neahmaercs"*), ett slags grevskap. Varje närmark anses omfatta det område en man kan rida över på en god häst, i jämn fart, på en dag, och Rohan har ca 100 sådana lokala enheter.

Thanerna har till uppgift att göra kungens befallningar kända och leder de tolvmannarätter (*R. "Twalf Wetans"*) som dömer i lokala civilmål och avgör rättsfall som gäller "orätt mot män". De har också överinseende över skatteindrivning och utbildning av soldater, och leder éoredas (se nedan).

Militär organisation

I nordlandet var skillnaden ofta otydlig mellan män som verkligen hade militär tjänstgöring och sådana som endast stod till förfogande för sådan tjänst. I teorin skulle thegnas, caerls, borgfogdar och cnihts vara de enda permanent stridsberedda soldaterna. Men de många krigen gjorde att även andra män var tvungna att gå väpnade för jämnan. I Riddersmark är uppdelningen mellan militärer och civila däremot klar.

Kungen är överbefälhavare, och utnämner de tre marskalkerna. Dessa män är ofta, men inte alltid, medlemmar av kungafamiljen. De är alltid duktiga krigare med stor erfarenhet och skicklighet i strid.

Förste Marskalkens område omfattar huvudstaden, Edoras, och de kungliga landområden som ligger där omkring, bl a Harvedal och Östfold ned till Aldburg. Män från östra Västfold mönstrar också i Edoras. I de flesta fall delegerar kungen detta kommando till sin arvinge, men ibland är han själv Förste Marskalk; i andra fall kan posten innehas av en yngre son eller en erfaren officer som kungen litar på.

I normala fall för Andre Marskalken befäl över Hornborgen och Västra Mark, som omfattar Västmark, Västfold och Västra Emnet, utom de delar av dessa som ligger i närheten av Edoras och Harvedal. Östra Mark omfattar Östra Emnet och Östfold, och lyder under Tredje Marskalken. (Begreppen Östra och Västra Mark används enbart i militära sammanhang, och gränsen mellan dem går utmed Snöbäcken till Ente älv och sedan norrut utmed denna till Fangorn.) Andre och Tredje Marskalken har lika hög rang, medan Förste

Marskalken räknas som något högre i status och auktoritet.

Precis som hos Éothéod är den grundläggande militära enheten en éored (*R. "hästritt"*). Hos éothéod fanns det inga bestämda regler för hur stor en sådan enhet skulle vara. Alla större trupper av ryttare från en klan kunde kallas för en éored. På Eorl den Unges tid varierade storleken mellan 60-120 man.

I Rohan är en éored en mer bestämd enhet, som alltid består av 120 ryttare. Rohans hela armé består av 100 sådana kompanier. Tillsammans med kungens 120 egna livvakter eller huskarlar (*R. "húscairls"*) utgör dessa 12.000 man det som kallas Riddersmarks éoherë eller "mönstring".

Vapen och rustningar

Den nära alliansen med Gondor har påverkat rohirrims beväpning. Avelshingstar från Gondor har ökat hästarnas storlek, och ryttarnas vapen och rustningar har utvecklats kraftigt. Vapnen har blivit kraftigare och tillverkas enligt vissa standardiserade storlekar för lätt och tungt kavalleri. Alla krigare bär ringbrynja, stål hjälm och rund sköld.

Riddersmarks tunga kavalleri innefattar de 100 thanerna, 120 húscairls, 400 cairls och 4400 cnaihts (*R. "riddare"*). Dessa tungt väpnade män är erfarna krigare som är utrustade med heltäckande ringbrynja eller harnesk. Deras hjälmar har nässkydd eller visir. De flesta är koniska, men några är plattare ovanpå.

Det tunga kavalleriet använder stora, kraftiga hästar med förstärkt sadel och mycket kraftiga, fjädrande stigbyglar för att kunna absorbera kraften i ett lansanfall. Hästskor av järn används alltid. Deras lansar är nära fyra meter långa, fem till åtta centimeter tjocka och tillverkas av ask eller idegran. Dessutom bär dessa ryttare en kort sammansatt båge och ett kraftigt bredsvärd avsett att hugga igenom även det tjockaste pansar.

Det lätta kavalleriet består av män som är fattigare eller mindre erfarna än deras tyngre landsmän. Deras beväpning är förfädernas traditionella: en fem centimeter tjock, tre meter lång lans, bredsvärd och en stor kniv. De flesta bär lättare sköldar och korta ringbrynjeskjortor eller harnesk, och en konisk hjälm utan visir. Nacken skyddas av ringbrynjematerial som hänger ned baktill och från sidorna

av hjälmen. Beridna bågskyttar räknas också till det lätta kavalleriet. De bär förutom lansar även sammansatta bågar och två koger med pilar.

Krigskonst

Rohirrimns stridstaktik är enkel men mycket effektiv. Hög stridsmoral, bra utrustning och grundlig träning gör dem kapabla att slå nästan vilken fiende som helst i öppen strid, även mot svåra odds. Grunden för taktiken är att krossa fienden med en massiv kavalleri-chock. De lättare ryttarna grupperar sig i stora kompanier som täcker fiendens flanker. Sedan sänder bågskyttarna en storm av pilar mot motsvarande fiendestyrkor för att hålla dem i schack och hindra dem att hjälpa huvudstyrkan. Lätta kavalleriets lansar skyddar de rohirriska flankerna från attacker.

Under tiden samlas det tunga kavalleriet i mitten, och varje éored ställer upp i en V-formation. I rätt ögonblick stormar riddarna fram med sänkta lansar och vräker fiendehärens huvudstyrka över ända med en enda förkrossande attack där våg efter våg av ryttare kastar sig mot fienden i full karriär. Det brukar räcka med en till tre anfallsvågor för att bryta fiendens formation. Så fort man kommit igenom fiendens linjer vänder man och anfaller igen. Om kraften i anstormningen trots allt skulle brytas så att man tvingas till närstrid, drar ryttarna sina bredsvärd och börjar hugga.

Om fienden flyr, eller om en mindre grupp av motståndarna skiljs av från huvudstyrkan, sätter de lättare ryttarna efter dem och fortsätter striden. Samma sak händer om fiendehärens flanker bryter samman mot mitten för att hindra det tunga kavalleriet att bryta igenom. Då rider det lätta kavalleriet runt dem och omringar dem.

Naturligtvis är det endast sällan som Riddersmark uppåddar hela sin härsmakt — för det mesta är armén en "halvmönstring" på ungefär 6.000 ryttare. Den leds av en Marskalk, och ibland rider även kungen ut med sina húscairls; resten av ryttarna stannar hemma som reserver och för att skydda övriga delar av landet. Rohirrim är konservativa och föredrar att inte riskera mer än hälften av sin styrka, vilket dock för det mesta är fullt tillräckligt. Man kan erinra sig att Eorls armé vid Celebrants slätt bestod av knappt 8.000 man.

Enhet	Antal	Män	Befälhavare
Éohere	1	12.120	Konungen
Huscairls	1	120	Konungen
Hafhere	2	6.000	Marskalk
Éored	100	120	Thane
Twalfred	1.000	12	Heah-cairl
Hafred	2.000	6	Cairl

5.2.5 GRANNAR

Med sitt centrala läge har befolkningen i Rohan många grannar: Gondor i söder, dunlänningarna i väster, Saruman i nordväst, Fangorns enter och Lóriens alver i norr, och woser i de djupa skogarna och otillgängliga bergstrakterna. Några är vänner, andra fiender.

Människorna i Eriador

Riddersmark har få verkliga allierade, men de som finns är sanna vänner. Gondor, Rhovanions nordmän, och en del folkslag i Eriador handlar med rohirrim och har antingen gemensamt ursprung eller gemensamma fiender. Nordmännen i Rhovanion är ryttarfolkets släktingar. Folken i Eriador får det mesta av sin import via Rohan, och använder Stora Västra Vägen (som också kallas Gamla Södra Vägen, och som vid tiden för Ringens Krig var så lite använd att den fick heta Gröna Vägen) för att frakta sina egna varor till marknaderna i Gondor.

Gondor

Inget annat förbund är så viktigt för rohirrim som alliansen med Gondor. Känslorna av vänskap och tacksamhet bakom Eorls Ed är fortfarande starka. En obruten kedja av vakt- och signaltorn sträcker sig utmed Vita Bergens östra sida från Minas Tirith genom hela Anórien till Aldburg i Rohans Östfold. Dessa sju stationer är belägna på ett avstånd av 40 kilometer från varandra, i stort sett parallellt med Stora Västra Vägen och 8-40 kilometer från den. Tornen bemannas av utkikar från Gondor, som snabbt kan tända signaleldar och så befordra en anhållan om hjälp från det ena landet till det andra på några minuter. Signalstationerna heter, räknat från Gondor till Rohan: Amon Dîn, Eilenach, Nardol, Erelas, Minrimmon, Calenhad och Halifrien.

Handeln mellan Gondor och Rohan är omfattande. Rohirrim exporterar hästar, saltat

nötkött, rökt fårkött, ädelstenar, råmetall, ull och ylletyger, öl och honung, och importerar vin, bomull, metallvaror (även vapen), kryddor och diverse andra färdiga produkter som tillverkats i eller distribuerats genom Södra Kungadömet.

Lóriens alver

Alverna i Lórien håller sig visserligen på avstånd från människorna, men har vissa begränsade, vänskapliga relationer med Rohan. Delvis beror detta på närheten; endast en smal landtunga skiljer Riddersmark från Lórien, fälten norr om Lindelöve å och söder om alvskogen. Få människor korsar dessa öde grässlätter, men de som gör det är vänskapligt sinnade jägare eller ambassadörer som skickats att underrätta alverna om Rohans avsikter och behov. Allt gods som fraktras på Anduin mellan Rohan och nordmännen passerar nära alvernas stad Caras Galadhon. De flesta båtar stannar inte, men ett fåtal lägger till vid alvernas bryggor ovanför Lindelöve ås utflöde i Anduin. Där byter man bort en del av sina varor mot alvernas superba produkter. Men för det mesta håller sig alverna och rohirrim på behörigt avstånd från varandra och stör inte sina grannar.

Mot slutet av Tredje Åldern tynar handeln på Anduin alltmer bort och Dol Guldurs skugga gör att alverna blir alltmer tillbakadragna, och kontakterna mellan Rohan och Lórien upphör därför. För rohirrim blir alvriket en legendarisk plats och man betraktar den med respekt och ett visst mått av rädsla.

Fangorns enter

Alverna är inte den enda avskilda ras som bor i närheten av Riddersmarks gränser. Enterna (*R. "jättar"; S. "Onodrim" eller "Enyd"*) och huornerna i Fangorns skog undviker i stort sett all kontakt med Rohans män. Trädens herdar lever undangömda djupt inne i sin täta och ogenomträngliga skog. Rohirrim tror att skogen är hemsökt och vågar sig oftast inte in i den. Jägare och nyfikna äventyrare vandrar då och då på skogens åldriga stigar, men bara på dagen och de går inte långt från södra skogsbrynet. Det rohirriskä namnet på enterna betyder ju "jättar", och ryttarna föder få dårar. De undviker att gå i närheten av enter — tror de. I själva verket är det nog ofta så att de helt enkelt inte ser

onodrim. De sällsynta, aktiva enterna bor djupt inne i skogen medan deras mindre rörliga släktingar ser ut som helt vanliga träd för alla utom de mest lärdas ögon.

Vita Handens tjänare

Under större delen av den tid Saruman bodde i Orthanc var han fortfarande Saruman den Vite, en god trollkarl och ledare av Vita Rådet. Men när han använde Orthancs palantír förvreds hans tankar av onskans makt, och från och med 3Å 3000 började hans onda tendenser att märkas. Bland annat började han i smyg att locka till sig onda människor och halvorch. Men den period då han öppet sökte upprätta ett eget välde i Isengård var kort och omfattar bara ett par tre år alldeles i slutet av Tredje Åldern. Det är först då Vita Handen blir hans symbol.

Sarumans underhuggare behandlar enterna med mindre respekt än rohirrim. Efter 3Å 3000 marscherar människor och halvorch regelbundet åt nordöst utmed kanten av Dimmiga Bergen för att hugga träd till byggnadsvirke. I sin tjänst åt Vita Handen förpestar dessa intränglingar skogen och hugger ned de ädla träden. Sakta ådrar de sig enternas varaktiga hat och Fangorns vrede.

Sarumans tjänare gör sig också till ovänner med rohirrim. Eftersom de misstänks för samröre med Rohans arvfiender, dunlänningarna, är Vita Handens styrkor illa sedda i Rohan och deras närvaro är en nagel i ögat på de flesta av ryttarna. Endast Sarumans spion Gríma (även kallad Ormstunga) och Isengårds avskräckande styrka förhindrar öppet krig. Men spänningen är stor och det diplomatiska läget ansträngt utmed den oklara gräns som skiljer Riddersmark från Isengårds dal (Nan Curunír).

Dunlänningarna

Strax norr och väster om Isengård, bland Dimmiga Bergens sydvästra utlöpare, bor de flesta kvarvarande dunlänningarna. De är rohirrims äldsta och talrikaste fiender. Tretton fattiga stammar utgör tillsammans ett löst sammahållet folk vars samhälle ständigt skakas av inre stridigheter. Klanerna har ett gemensamt språk och kulturarv, och ett enda förenande mål: Riddersmarks förintelse.

Dunlands herdar, jägare och samlare är släktingar till de dunländska klaner som bor i Dimmiga Bergens vildmarker. De är också



släkt med de icke-rohirriskas jordbrukare som finns i Västmark och som dunlänningarna anser vara förtryckta. Släktbanden är många, ty dunlänningarna dominerade en gång hela Vita Bergen och bebodde dalarna och högländsängarna i det som nu är Rohan.

Besegrade eller decimerade av Gondor flydde merparten av dunlänningarna till Eriador. Några skingrades norrut, andra fann boplatser i Dunland. Detta råbarkade bergsfolk byggde upp sitt samhälle igen, men de glömde aldrig sitt ursprungliga hemland. Dunlänningarna i Dunland odlade sitt hat och utvecklade en varaktig hämndlystnad. De företog ständigt plundringståg mot de människor som bodde i västra Calenardhon, något som blev än intensivare efter ryttarfolkets ankomst år 2510. När rohirrim besatte Västmark kort därefter ökade spänningen ytterligare, och det var ytterst nära att fullt krig bröt ut. Men det skulle ändå dröja två sekler innan det verkligen blev krig.

Förspelet till kriget ägde rum 2710 när dunlänningar lade beslag på citadellet Isengård, som vid den tiden låg öde, men först vid det dunländska upproret 2758-59 steg dunlänningarna fram som ett enat folk för att angripa Riddersmark och återupprätta sin forna makt. Ledda av Wulf, en landsflyktig halv-dunlänning från Västmark, marscherade de tretton stammarna genom Rohangapet mitt

i den fruktansvärda Långa Vintern.

Rohirrim mötte dem vid Isenvaden, men blev besegrade i den djupa snön, och dunlänningarna fortsatte. Samtidigt reste sig många av deras släktingar på andra håll i revolt. I öster tog ryttarna skydd i Dune Harv, medan kung Helm och folket i väster sökte skydd i Hornborgen. Helm dog, liksom hans båda söner, men landet räddades av hans brorson Frealáf, vilken dödade Wulf och drev dunlänningarna på flykten, alldeles efter att de hade ockuperat Edoras.

Wulfs nederlag har blivit ett varaktigt minne både för ryttarna och dunlänningarna. Båda folken gjorde enorma förluster under den korta men brutala kriget, och mängder av dunlänningar dog under den tioårsperiod när rohirrim återerövrade Västmark. Fientligheterna tog aldrig slut, utan konflikten gled helt enkelt bort från slagfältet och tillbaka in i de två folkens sinnen. Fiendskapen rasar ännu, ty dunlänningarna ser rohirrim som sina dödsfiender, främmande erövrare som ockuperar heliga dunländska områden. Inga andra fiender till ryttarfolket har varit så envisa, arga och bestämda.

Österlänningarna

Trots att dunlänningarna utgör ett större hot är österlänningarna en äldre fiende. Folken

från öster har förföljt och terroriserat rohirrim och deras förfäder sedan början av Tredje Åldern. Det var en invasion av ett sådant folk, balchoth, som ledde till slaget på Celebrants slätt och flyttningen till Rohan. Österlänningar dödade Eorl och hotade Östra Emnets gränser under de följande århundradena. Som en saga utan slut berättar Rohans historia periodiskt om anfall från dessa österländska folk, människor som slår till över Anduin från sina hem i södra Rhovanion.

Detta hot fortsätter att trycka på Riddersmarks gränser, särskilt i nordöst. Magriager och asdriager bor på slätterna öster om Drearkullarna, medan återstoden av balchoth — stammarna Manvul och Hurgung — fortfarande bebor området söder om Mörkmården. Som tur är bidar dessa folk nu sin tid och ödar inte sina krafter på fruktlösa små angrepp. Men deras tålmod kan ta slut, och Rohan kan åter tvingas möta avundssjuka österlänningar på jakt efter nya betesmarker.

Dimmiga Bergens orcher

Ett fåtal oberoende orchstammar bor uppe bland bergen söder om Moria. Mot slutet av Tredje Åldern kommer de flesta under Sarumans välde eller flyttar norrut. Av dem som ständigt bor i bergen är det bara de vanliga orcherna (S. *"yrch"*) av stammen Barz-Thrûgim (Or. *"Natt-mördare"*) som utgör någon verklig fara. De är avkomlingar till återstoden av de orcher som slogs mot Cirion och Eorl på Celebrant.

Nu smyger de omkring i de östra dalarna mellan Silverfåran och Ente älv. Deras hem är ett grottsystem som kallas Smärtans Grottor (S. *"Gwalmagryd"*), uthugget ur berget ovanför de källor som ger upphov till Lindelöve å. Från detta gömställe med dess många underjordiska hålor och rum gör de periodiska räder mot betesmarkerna i norra delen av Hedemyra. Några slår till och med läger bland Drearkullarna ibland.

Under Sarumans härskartid utgjorde hans orcher och halvorchers ett mer påtagligt hot. Trollkarlen använde dem för att injaga skräck i ryttarna nära Isengård, och hoppades med deras hjälp få sina grannar att tappa modet. På nätterna strövade dussintals orchiska plundringspatruller omkring i Västra Emnet på jakt efter färskt kött och annat rov. De

flesta av dessa banditer var verkliga orcher, ibland ledda av en storväxt uruk, men en del var också halvorchers.

Halvorcherna

Halvorcherna (eller som ryttarfolket kallar dem, "människo-orcherna") härstammar från orcherna och är nära släkt med Uruk-hai, men har också många mänskliga drag. Enstaka exemplar kan till och med passera som mörkhyade människor. Denna ras avlades fram av Saruman under hans tid som förrädare, med hjälp av magi och andra okända medel. Rohirrim har respekt för dessa motståndare, för till skillnad från vanliga orcher plundrar de vid alla tider på dygnet och använder slug taktik för att undgå ryttarnas hämnd.

Ett fåtal halvt oberoende grupper av halvorchers bor i dalarna runt den klippiga utlöparen från Dimmiga Bergen mellan Isengård och Fangorns skog. Under ledning av krigsherren Dûrbuhûk härjar dessa grupper österut ända till Ente älv, och det har även hänt att de överfallit resande på vägen norr om Klyfte å.

Drúedain

Rohirrim anser att drúedain (eller "woserna") är vildar, knappt mer än djur. De är kortväxta, kraftigt byggda och målar sig på kroppen. Det har till och med hänt att okloka rohirrim trott att drúedain varit orcher och jagat dem, när de någon gång stött på dem under jaktutflykter i skogen. Men man har också fått lära sig att frukta dessa vildmän, som är skickliga på att gömma sig och använder förgiftade pilar.

För det mesta ser rohirrim dock inte till vildmännen, som håller sig gömda djupt inne i skogarna, Tawar-in-Drúedain i Anorien och Halifirien på gränsen mellan Gondor och Rohan. Andra bor högre upp bland bergen eller i skogarna i Västmark, där rohirrim sällan jagar. Flera grupper finns också i Andrast och södra Eriador. De bor dels i trädhus, dels i grävda jordhålor. För länge sedan var dessa skogar deras, och de underliga stenstatyerna, de s.k. "pûkelmännen", som man kan träffa på här och där, vittnar om deras förfäders bortglömda kultur.

5.3 PERSONER

I detta avsnitt presenteras några av de viktigaste personerna i Rohans historia.

5.3.1. HELM

Helm Hammarnäven (född 2691) var den nionde och siste kungen av den Första Linjen. Han var en bister man med stark vilja. Utåt iklädde han sig ett lugn som dolde de passioner som rasade i hans inre. Helm lugnade ofta sina fiender och talade till dem med milda ord. Men bakom den samlade fasaden lurade våldet. Det var bara hans syster Hild som kunde ana det innan hans näve utgöt blod eller ett hastigt beslut eller ett plötsligt vredesfall skaffade honom ovänner bland hans släktingar.

Fysiskt var Helm en imponerande figur, 198 cm lång och 105 kg tung, med muskler som en jätte. Under dunlänningarnas invasion, mot slutet av hans regeringstid, stred han mot sina fiender med bara händerna, trygg i sin tro att ingen klinga kunde röra honom när han inte själv bar någon. Hans styrka var så stor att många fiender dödades av ett enda slag från hans väldiga näve. Hans hår var rött i ungdomen men blev tidigt grått. Ögonen var också grå och uttryckte ofta förakt när han betraktade sina motståndare.

År 2754 kom en man som hette Freca, som ägde mycket land på andra sidan floden Adorn, och bad om Helms dotters hand för sin son Wulf. Helm blev vred av Frecas högmot, ty den fete godsägaren var mörkhyad och svarthårig av dunländskt blod (trots att han påstod sig härstamma från kung Fréawine). Freca var också känd för att inte bry sig så mycket om kungens befallningar i sitt avlägsna hem. Men Helm dolde sin vrede och konstaterade helt lugnt att Frecas ego liknade hans feta mage. Åt detta skrattade många, medan Freca väste av ilska och skymfde kungen.

Senare, när rådslaget var avslutat, tvingade Helm Freca att följa med honom ut ensam och lät den ilskne godsägaren höra ännu en utläggning om vad som var passande. Åter pekade han på Frecas svällande mage och liknade den vid hans stora dårskap. När detta var sagt gav kungen Freca ett sådant knyt-nävsslag att han föll medvetslös till marken och dog en stund senare.

Fyra år senare ledde Frecas son Wulf en stor styrka av dunländska krigare genom Rohangapet. Österlänningar marscherade in från Rhovanion och tvingade Rohan till ett krig på två fronter. Gondor kunde inte sända hjälp då det var hårt ansatt av piraterna från Umbar. Riddersmark invaderades, och de som inte dödades eller togs som slavar flydde upp i bergsdalarna. Kronprinsen Haleth dödades under försvaret av Edoras, medan Helm låg belägrad i Hornborgen. Där dödades också hans yngre son, Háma, under ett utfall från borgen.

Dessa fruktansvärda olyckor fick något att brista inom Helm, och han blev en bäsärk som gick ut ensam och obehärdad om natten, rakt in bland de belägrande fienderna, och dödade många av dem med bara händerna. Den Långa Vintern dödade också många av fienderna, och till sist föll också Helm själv offer för kölden. En morgon fann man honom stående död, fryst till is som en staty.

Fram emot våren drog Fréaláf, son till Hild, ut från borgen för att dräpa Wulf som satt i Meduseld på tronen. Stora översvämningar av smältvatten från den myckna snön hjälpte till att skölja undan fienderna, och hjälp från Gondor anlände till slut. Dunlänningarna fördrevs från Rohan och även från Isengård. Helms kropp hämtades från Hornborgen och lades i den nionde högen utanför Edoras, där de vita blommorna *simbelmynë* växte så tätt att det såg ut som om marken var täckt av snö.

5.3.2 FRECA

Freca (född 2696) var son till en dunlänning. Hans far var gammal redan när Freca föddes, och dog snart. Frecas unga mor skämde bort honom, och han blev van att alltid få sin vilja fram. Med tiden utvecklade han ett hett humör som visade sig så fort han inte fick som han ville. Som tonåring bodde Freca hos sin morbror som ägde stora landområden söder om Adorn. Där hade han dock ingen framgång med sitt bortskämda sätt, och utvecklade i stället en oljig listighet för att uppnå sina fåfänga ambitioner.

När morbrodern dog utnyttjade Freca dessa egenskaper för att bli ägare till hans land. Hans högmot växte, och trots sin blandade härkomst påstod han öppet att han härstam-

made från kung Fréawine. Han byggde en stark borg nära Adorns källor, och med list och ränker lyckades han utvidga sina domäner åt norr, på andra sidan floden. För att ytterligare blåsa upp sin självgodhet började han deltaga i kungens rådslag, Ciningmaet.

Till sist steg honom högmodet åt huvudet. Han närmast krävde att kungens dotter Fréawyn skulle gifta sig med hans son Wulf, och när kung Helm inte gick med på det förolämpade han denne. För denna fräckhet blev han nesligen dräpt.

Trots att han hade en del rohirriskt blod i sina ådror påminde Freca mer om sin svartmuskige, dunländske far än om sin blonda mor. Han var av medellängd (176 cm) och rätt tjock (105 kg). Hans hår och ögon var bruna och han bar en lång, slokande mustasch.

5.3.3 WULF

Hos Wulf (född 2729) var det rohirriskt påbrået mer synligt än hos hans far. Han var ljushyllt och blond. Ögonen var blå och ansiktet kraftfullt. Det enda som skvallrade om hans dunländska härstamning var att han var kort: bara 170 cm. Någon likhet med sin far hade han knappast, varken till utseende eller humör.

Till skillnad från sin far var Wulf en hårdhudad, cynisk man som inte brydde sig särskilt mycket om prestige eller anseende, men satte stort värde på politisk och militär makt. Han insåg att Freca hade sig själv att skylla genom sin fåfänga och inkompetens, men smidde ändå planer för att hämnas (eftersom han hade mycket att vinna på en sådan vendetta).

I fyra år manipulerade och konsoliderade han sina dunländska styrkor söder om Adorn, och väntade på ett lämpligt ögonblick att slå till. Stunden kom när österlänningar invaderade Rohan samtidigt som pirater anföll Gondor. Wulf bedömde att tiden var mogen, och marscherade genom Rohangapet med sina styrkor.

Wulfs armé svepte ohejdad fram genom Rohan och erövrade snart Edoras. Där satte sig Wulf i Meduselds hall och antog kungligt namn och titel. Han kallade sig Wulf Fréawineson för att hänvisa till sin påstådda släktskap med kungahuset. Han var både kompetent som härskare och hade en viss per-

sonlig charm, och det är fullt möjligt att han hade kunnat bli den förste kungen i en ny dynasti om inte omständigheterna hade hindrat honom.

På våren 2759, bara ett år efter hans maktövertagande, kom kung Helms systerson Fréaláf ridande ned från Dune Harv i spetsen för Rohans återstående trupper, och överraskade Wulfs styrkor. Wulf dräptes, och utan sin ledare upplöstes den dunländska hären i kaos och flydde ur landet som de för en kort tid hade behärskat. Fréaláf kröntes till kung, och påbörjade det svåra och mödosamma arbetet att återställa landet till dess forna styrka.

5.3.4 THÉODEN

Under den senare delen av sin regeringstid föll kung Théoden (född 2948) under Gríma Ormstungas inflytande. Denne intalade kungen att han var gammal, svag och maktlös och att ingenting kunde göras mot Riddersmarks alltför övermäktiga fiender. Kungen försjönk i svaghet och åldrades i förtid. Där han satt på tronen i Meduseld var han så böjd av ålderssvaghet att man kunde tro att han var en dvärg. Men hans vita hår förblev tjockt och långt, och det långa vita skägget föll som snö över hans bröst. Ljus glödde i hans ögon trots svagheten, och när Gandalf botade hans själsliga svaghet reste han sig åter i kraft och majestät.

Därför blev han kallad Théoden Ändny, han som fick ny kraft vid slutet av sitt liv. Genast efter sitt tillfrisknande ledde han rohirrim till seger mot Sarumans styrkor i Helms Klyfta. Sedan samlade han snabbt 6.000 man och red att undsätta Minas Tirith. I slaget på Pelennors slätt besegrade han stora delar av Saurons arméer, men när nazgûlernas herre dräpte hans häst Snömanke föll Théoden under hästen och dödades. Under återstoden av Ringens Krig vilade hans kropp med ärebetygelser bland Gondors kungagravar i Rath Dinen. Efter kriget fördes den hem och begravdes under den åttonde gravhögen i hans linje.

5.3.5 GRIMA

Gríma (född 2984), son till Gálmód, kom till Edoras som ung och växte upp där tillsammans med Éomer och Éowyn. Som barn lekte de tillsammans och tyckte mycket om

varandra. Men Gríma blev svartsjuk så fort någon annan pojke kom i närheten av Éowyn. Han uppfattade till och med hennes bror Éomer som en rival. När de blev vuxna åtrådde han henne fortfarande, men då hon endast hade vänskap att ge honom blev han bitter och arg.

Genom sin besatthet av Éowyn blev Gríma mottaglig för Sarumans lögner och falska löften. Samtidigt som han blev en allt mer förtrogen rådgivare till Théoden undergrävde Saruman hans lojalitet mot Rohan. Till sist var Gríma helt och hållet ett Sarumans redskap, förvandlad till en hatisk och desperat varelse. Medan hans omvårdnad gjorde Théoden allt svagare och sjukare ådrog sig Gríma Éowyns iskalla hat. Det bekom honom inte särskilt mycket — hans åtrå till henne var lika stark som någonsin. Med Théodens död och Riddersmarks fall hoppades Gríma uppnå en position som skulle ge honom makt att befalla över henne, och han arbetade träget för att nå detta mål.

Alla hans ränker misslyckades när Gandalf avslöjade honom, och efter att ha spottat vid kungens fötter flydde han till Saruman. Som en trogen slav följde han sedan trollkarlen när denne begav sig till Fylke. Han fick utstå mycket förakt och plåga från denne sin herre. Ändå brast hans tålmod till sist, när Saruman sparkade honom en gång för mycket. Han sprang upp och skar halsen av trollkarlen, men blev själv skjuten av hoberna i samma stund.

5.3.6 ÉOWYN

Éowyn (född 2995) led svårt av att se kung Théoden åldras i förtid. Hennes sinne var lika starkt och fyllt av mod som hennes brors, men som kvinna var det inte hennes lott att dra ut i krig. I stället ägnade hon all sin styrka åt att försöka vända och hindra Théodens förfall, men utan framgång. Hon plågades av sin maktlöshet: vapenmakt nekades henne, och någon makt att hjälpa kungen hade hon inte heller. Hon tyckte att hennes lott var ringare än stavens, som kungen lutade sig mot. Den kunde åtminstone hjälpa honom att gå, men hon tyckte att hon inte kunde hjälpa honom alls.

Éowyn längtade alltid bort från allt enkelt, smått och vardagligt och att bli fri från sin fångenskap under seder och traditioner, att

flyga ur boet till ära och berömmelse. När hon mötte Aragorn anade hon hans storhet. För henne var han en stråle av hopp i en mörk och hopplös situation, och hon förälskade sig genast i honom. Men hans hjärta tillhörde redan en annan, och han kunde inte ge henne något mer än medkänsla och förståelse. Detta gjorde Éowyn än mer desperat.

Förklädd till en ung man red Éowyn med Rohans armé till slaget på Pelennors slätt. Hon kallade sig Dernhelm och bar nu ringbrynja i stället för klänning, och dolde sitt långa blonda hår under en hjälm. Hon såg nu ingen annan utväg än döden, men kunde inte svika kung Théoden så länge han var i livet.

Hon fann inte döden på Pelennors slätt, utan stor ära och berömmelse. När Théoden låg döende under sin fallna häst stod Éowyn troget vakt vid hans sida. Där fällde hon Häxmästaren, fiendens befälhavare och nazgûlernas herre, som inte kunde dödas av någon man. Hugget splittrade hennes svärd och kraften i den mörke härskarens dödsskri var så stor att en skugga sänkte sig över Éowyns själ. Först efter slutet av Ringens Krig läktes hennes sår. Hon återvände till livet stärkt och helad, med ny kraft och nytt hopp. Hon gifte sig med Faramir, rikshovmästare av Gondor.



Éomer och Éowyn

5.3.7 ÉOMER

Éomer (född 2991) var en stark krigare och högt älskad av kungen. Han var fortfarande mycket ung när han blev utnämnd till Tredje Marskalk av Riddersmark. Han fick sin fars gamla tjänstgöringsområde i de östra gränstrakterna. Där utkämpade han många små strider mot orcher som tog sig över floden för att stjäla hästar. Kungens förtjusning i sin systerson minskade när Éomer tog parti mot hans rådgivare Gríma; Éomer kunde inte stillatigande åse hur Grímas lustfyllda blickar förvandlade hans syster till en kall och känslolös isstod, och hur rådgivarens listiga tunga förvandlade Théoden till en orkeslös och senil gubbe.

Gríma utnyttjade Éomers ärlighet och ingav kungen en djup misstro mot den man han en gång med stolthet kallat sin son. När Éomer återvände från sitt första möte med Aragorn och hans följeslagare, lät Théoden fängsla honom för att han tillåtit främlingar att röra sig fritt i Rohan utan kungens tillstånd.

Gandalfs ingripande återställde Théodens kärlek och förtroende för sin systerson, och han utnämnde Éomer till sin arvinge eftersom hans egen son hade dödats vid det första slaget vid Isenvaden mot Saruman. Éomer blev kung när Théoden dödades i slaget på Pelennors slätt. När kriget var över, förnyade han Eorls ed med kung Elessar, och kämpade sedan ofta vid hans sida i fjärran länder söderut och österut.

Både till sitt utseende och sitt temperament förkroppsligade Éomer de rohirriska idealen. Han var lång (190 cm) och hade en krigares smidiga styrka i sina långa armar och ben. Ansiktet var vackert och ögonen grå. Det blekgula håret fladdrade som eldslågor ur hjälmen, från vars topp en vit hästsvans vajade.

5.4 PLATSER

Det finns mängder av intressanta platser i Rohan. Resterna av urgamla städer, fort och kultplatser som tilhört daen coentis, drúedain och dunlänningarna, ligger utspridda över landet — även om de flesta av dem inte är lika uppenbara och lätta att upptäcka som drúedains resta stenar. I kullarna ovanför Västra Landsvägen ligger många gondoritiska bosättningar och fort som övergavs under

Calenardhons nedgångstid. Detta är ruiner från det förgångna, platser som inbjuder till äventyr. Men för att få en bild av Rohans rytare är det bättre att titta på de levande bygderna, de platser där rohirrim bor och verkar under Tredje Ålderns slut.

Tre platser tilldrar sig ett särskilt intresse: Helms klyfta, Dune Harv, och huvudstaden Edoras.

5.4.1 EDORAS

Brego, Rohans andre kung, byggde färdigt Meduseld (*R. "Mjödhallen"*) 2569 och fullbordade därmed sin faders dröm. Senare samma år flyttade han sin familj från den gamla huvudstaden Aldburg och gjorde Edoras, tio mil västerut, till ny huvudstad. (Aldburg var en gondoritisk stad, och rohirrim behövde en egen stad som centrum i det nya kungariket.)

Edoras (*S. "Hovet"*) byggdes på en höjd ovanför ett vadställe i floden Snöbäcken. På samma plats hade det för länge sedan funnits en dunländsk stad, men av den fanns inte mycket kvar. Höjden ligger nordväst om en utlöpare från bergen, en plats som ansågs helgad i gamla dunländska och för-dunländska legender. Platsen ligger mitt i Rohan och behärskar ingången till den stora Harve dal i söder — en idealisk plats för en huvudstad. Ännu idag har Riddersmarks kungar sitt säte här.

Edoras står på krönet av en låg, rund kulle. Den höjer sig från spetsen av en klippig bergsrygg som sträcker sig ut över slätten från Irensaga, det väldiga berget som tornar upp sig likt en vaktpost över Harve dal. Här löper Västra Landsvägen tätt intill Vita Bergens klippor, alldeles innan den korsar den strida och kalla Snöbäcken vid ett brett vadställe. Vid korsningen med vägen från Edoras växer en dunge pilträd.

Gravhögarna

Från vadstället löper vägen till Edoras åt söder och lite åt öster, upp genom ett gravfält som domineras av de stora kungliga gravhögarna. Närmare staden kantas vägen av två rader gravhögar. På östra sidan ligger de nyare kungagravarna från Rohans Andra Linje. På västra sidan, nötta men fortfarande imponerande, står de nio gravhögarna från Första Linjen. Året om glänser alla högarna av de

små vita evighetsblommorna (S. "Simbelmyne" eller "Alfirin", Q. "Oilossë"), förtrollade vildblommor som sägs sägs ty sig till de döda kungarnas andar. Deras närvaro vittnar om styrkan hos de män som styrt Riddersmark.

Staden

Huvudinfarten till Edoras ligger på den norra sidan med utsikt över de gräsklädda gravhögarna. Staden omges av en kraftig jordvall, vilken i sin tur omges av en häck och ett djupt dike. Ovanpå jordvallen finns en låg stenmur med skyttegång på insidan. Själva staden är byggd i terrasser efter förebilden Framsburg.

Stadsporten ligger under muren och bevakas alltid av minst tre soldater samt av patruller ovanpå muren. Innanför portarna finns ett litet torg där stadens två huvudgator korsas. Den ena är en stenlagd gata som går i spiral runt staden upp mot kullens topp. Utmed den ligger trädgårdar, fält, stall och bostadshus. Boskap betar i fållor. Det hela ger mest intryck av en samling små byar av sten och trä, förbundna med stigar och trappor.

Mindre än 1000 personer bor här året om, och på högsommaren kan befolkningen krympa ned mot 300. Men dessa låga siffror är bedrägliga. Handelsmän, resenärer och äventyrare trängs ofta på stadens värdshus, och när vädret blir svalare återvänder de flesta av invånarna från landsbygden. Mer än 10.000 människor betraktar Edoras som sitt hem. Ytterligare 2000 bor i närheten, i byarna Upprissle och Underharv som ligger i Harve dals mynning.

Den andra huvudgatan är en bred, stenlagd gång som leder från stadsporten i sick-sack upp mot krönet. På branta ställen blir gatan en trappa. Hela vägen följs gatan av en liten kanal av huggen sten, där det rinner klart vatten. Vattnet kommer från Drottningkällan som springer upp på en gräsmatta vid kullens krön. Själva källan är en urgammal offerplats där daen coentis — dunlänningarnas förfäder — en gång tillbad sin jordgudinna. Vattnet rinner ur en sten som är formad som ett hästhuvud.

Nedanför källan ligger flera viktiga byggnader runt kullen. Där finns rustkammaren och bostäder för thaner och heahthaner. Många av dem är verksamma vid hovet och bor där utom under sommarens varmaste

veckor. Ovanför den sprudlande källan står den magnifika gyllene hallen.

Meduseld

Meduselds hall står högst upp på kullens krön. Det är en stor, rektangulär byggnad vars tak är klätt med bladguld. På avstånd ter sig hallen mycket imponerande med sitt glänsande tak, men på nära håll får den mer normala proportioner. Den är en treskeppig basilika av trä, byggd med samma teknik som ett stort långhus. Grunden är av sten, väggarnas övre delar av trä. Allt är smyckat med vackra ornament och sniderier.

Runt Meduseld ligger en slät gräsmatta, upphöjd ett par meter över den omkringliggande marknivån. En bred trappa leder över gräsmattan fram till hallens porthus. Det är en slags öppen veranda med tak, och under taket finns två väggfasta bänkar där sex av kungens huscairls sitter vakt med dragna svärd vilande över sina pansarklädda knän. Därifrån har de en vid utsikt åt norr, ut mot Snöbäcken som ringlar fram över den gröna slätten.

Meduselds portar är gjorda av kraftigt ekträ och förstärkta med stål för att kunna stå emot allt utom de största och kraftigaste murbräckor. Låskolvar av stål kan vridas ut runt om portarna, vilket gör det extremt svårt att tvinga upp dem.

Innanför leder en trappa ned i den stora hallen, som är bred och hög. Golvet är en väldig mosaik av stenar i olika färger, och taket bärs upp av väldiga skulpterade pelare. Fönstren är belägna högt uppe under takåsen, och mitt i taket finns ett stort rökfång som leder ut röken från den långsträckt eldstaden mitt på golvet. Väggarna är behängda med vävnader som föreställer olika scener ur Rohans historia. Den mest anslående av dem är bonaden som föreställer Eorl den unge på sin häst Felaróf vid tiden för slaget på Celebrants slätt. Hans långa hår fladdrar i vinden, och han blåser i sitt horn medan hästan spränger fram över stänkande vatten. På andra sidan eldstaden, vid hallens södra ände, leder tre breda trappsteg av marmor upp till den gyllene tronen.

5.4.2 HARVE DAL

Edoras behärskar mynningen till Harve dal, den viktigaste i norra Vita Bergen. Floden

Snöbäcken flyter genom den trånga dalen i en smal och krokig klyfta, förbi byarna Underharv och Upprissle, innan den når Edoras och Rohans slätter. Dalen är fyra kilometer bred vid mynningen, men den smalnar av inåt. Vid Underharv är den bara 800 meter tvärs över.

Upprissle och Underharv

Vägen till Dune Harv leder först till byn Upprissle (R. *"Upburnan"*), åtta kilometer från Edoras. Byn är föga mer än några små långhus av trä och ett värdshus av sten och balanserar på en klipphylla ovanför den skummande Snöbäcken. Därifrån leder den stenslagda men krokiga vägen vidare mot Underharv på en smal klippkant.

Underharv ligger åtta kilometer söder om Upprissle och är något mindre. Här finns en trädgård som är byggd i flera terrasser upp emot bergssidan. Genom en klyfta som kallas Aldors Port kommer man sedan in i själva Harvé dal åt öster. Just vid klyftan skummar ett stort vattenfall ned från bergen och förenar sig med floden nedanför byn.

Alldeles söder om Underharv viker stigen av österut, stiger uppåt bredvid vattenfallet och passerar genom Aldors Port som ligger ungefär 450 meter ovanför floden. Här är man framme vid ingången till Dune Harv.

Dune Harv

Den enda vägen in i Dune Harv är via en brant, sicksackande trappa som är lätt att försvara uppifrån. Trappstegen högs ut ur klippan av daen coentis i forntiden, och på varje ställe där trappan svänger står fortfarande deras mystiska väktare, vittrande stenstatyer som kallas pûkel-män. Legender berättar att statyerna bebos av andar, men rohirrim anser att om det någonsin funnits några forntida andar här, så har de sedan länge givit sig av.

Vid trappans krön öppnar sig ett vackert höglänt ängslandskap som sträcker sig långt in åt sydöst mellan bergen. Detta är den tillflyktsort som kallas Dune Harv (R. *"Dún-harg"*), belägen 350 meter ovanför Harve dal. Dune Harvs klyfta omges av tre mäktiga berg: Starkhorn i söder, Irensaga i norr och Dwimorberg i öster. Deras branta massiv skyddar Dune Harv på alla sidor och gör dalen nästan ointaglig. Här söker rohirrim skydd i ofärdstider.

Vägen som leder över ängarna (R. *"Firienfeld"*) kantas av bautastenar. Ängsmarken smalnar i öster och slutar vid en liten, mörk skog vid dalens östra ände. Skogen kallas Dimholt. En stig leder in mellan de tysta, vakande granarna tills den kommer till en liten gräsklädd glänta. Där tar stigen slut framför en stor, svart pelare. 350 meter bortom pelaren tornar Dwimorberg upp sig, och där i den branta bergssidan finns porten till Dödens Stig.

Dödens Stig

Den mörka porten leder till en urgammal tunnel som går under Vita Bergen ända till Lamedon i Gondor. Det är en spöklik plats, hemsökt av de dödas andar. Hundratals grottor mynnar i tunneln, grottor som sträcker sig långt åt sidorna under bergen. Här begravde de forntida daen coentis sina döda. Rohirrim skyr denna plats och nöjer sig med att veta att ingen fiende skulle våga försöka ta sig in den vägen.



5.4.3 HELMS KLYFTA

Hornborgen, som i Gondor kallas Ostiras, är byggd på en klippa vid öppningen till en smal dalgång som sträcker sig upp i Vita Bergen. Byggnaden kallas Hornborgen därför att speciella akustiska förhållanden ger märkliga effekter här. Om man blåser i ett horn eller en trumpet från dess torn, hörs ljudet milsvitt omkring. En liten å som kallas Klyfte å rinner genom dalen. Själva dalen fick namnet Helms Klyfta efter den rohirriske hjältekungen som sökte skydd och kämpade till det bittra slutet här under den Långa Vintern.

Hornborgen

Den rohirriska borgen byggdes på resterna av ett äldre fort som härstammade från tiden strax efter Gondors och Arnors grundande. I flera sekel stod detta fort på vakt vid det södra kungarikets västgräns. Sedan svepte den Stora Pesten fram över landet och skördade katastrofalt många liv. Hela Calenardhon blev nästan folktomt, vilket minskade fortets strategiska betydelse. Till sist övergavs det, och stod tomt i nära tusen år.

Sakta förföll det till en ruin, men när Eothéod började flytta in i Calenardhon behövdes åter en borg som kunde bevaka Rohangapet. Därför byggde man en ny befästning på resterna av den gamla.

Borgen består av ett kärntorn som omges av två koncentrisk murar. Från den yttre cirkelmuren går en rak mur, Klyfte mur, hela vägen över till andra sidan av dalen. Klyfte å rinner i en kulvert under muren.

Borgen ligger på en utskjutande klipplata ovanför den platta marken på dalens botten. Bakom borgen höjer sig nästan lodräta klippor som omöjliggör varje anfall därifrån. Den yttre muren är tio meter hög och är svängd utåt vid krönet för att göra det svårare att klättra över den. På norra sidan av muren finns de främre portarna, tillverkade av stadig ek, sju meter höga, klädda med stålplåt och förstärkta med band av järn. På båda sidorna finns vaktrum med skyttegluggar, och ovanför porten spänner ett kraftigt stenvälv som är försett med gluggar där man kan hålls ned kokande olja över angripande, om portarna skulle svika. Utanför portarna finns en bred uppfartsväg, som går över Klyfte å och ned på dalbotten, lämplig för ett utfall av en hel éored kavalleri.

I den yttre muren intill bergväggen finns en liten utfallsport. Från den kommer man ut på en smal stig som balanserar på en klipphylla utmed bergväggen. Själva porten skyddas av ett litet vaktorn varifrån man kan beskjuta den som är dåraktig nog att försöka sig på ett anfall den vägen. Mitt emot de främre portarna finns de bakre portarna. Utanför dem leder en brant trappa ned i klyftan vid Klyfte å, bakom Klyfte mur.

Den inre muren är lite högre än den yttre och skyddar borggården. I dess torn och på dess insida finns många av borgens vardagliga byggnader. Nedre våningen hyser stall, kök, smedja och diverse andra arbetsutrym-

men. På övervåningen finns bostäder för soldaterna. På andra våningen finns också rum för Västmarks Marskalk och för kungen och hans familj.

Kärntornet är åttkantigt och något smalare upptill. Dess tak är klätt med plåt för att skydda det mot eldpilar, och på mellanvåningarna finns många skyttegluggar som kan användas för att beskjuta borggården om den inre muren fallit och man tvingats dra sig tillbaka till tornet. Nästan varje sten i tornet har placerats med tanke på krigföring, utom på de två översta våningarna. Där finns bostadsrum som används av borgens militära befälhavare, den heahthan som lyder under Marskalken av Västmark. Han bor här med sin familj så länge han tjänar i borgen. Stora glasade fönster (som tas bort och ersätts av träluckor om borgen blir anfallen) gör våningen ljus och hemtrevlig.

Glittergrottorna

De berömda glittergrottorna har formats av naturen, utan människans ingripande. De är kalkstensgrottor som sträcker sig många kilometer in under Vita Bergens rötter. Här finns fantastiska grottsalar med underjordiska sjöar och vattenfall. Längst ned under bergen finns rika guld- och silverådror och enorma fyndigheter av ädelstenar.

Rohirrim intresserar sig dock mest för de övre grottorna. Där kan den bofasta befolkningen i Klyfte dalgång söka skydd i krigstider. Ingången skyddas av flera fällgaller, och inne i grottorna håller man alltid stora förråd av mat — tillräckligt för att uthärda flera års belägring. Frisk luft kommer in genom små kanaler i berget, och genom större (men nogga dolda) öppningar längre upp i grottsystemet kan man ta sig ut på bergssidan för att jaga eller — som en sista utväg — fly upp bland bergen.

Bakre portarna

1. Port. En välvd tunnel leder genom den yttre muren till yttre borggården. Kraftiga trädörrar, sammanbundna med järn och förstärkta med spikar, stänger ingången. Innanför portarna finns två fällgaller. Portarna hålls stängda med två lås (ett svårt, och ett mycket svårt) och en tvärså.

Fälla nr 1. Om trappsteget belastas med mer än 20 kg utlöses båda fällgallren. En ex-

tremt snabb person kan hinna kasta sig under det första gallret, men blir spetsad under det andra gallret när det faller ned. Snabba fiender fångas mellan fällgallren. Långsamma intränglingar hamnar under det första gallret, medan de verkligen försiktiga får stå och se på medan gallren faller ned framför deras näsor. I båda vaktrummen finns spakar som kan aktivera eller stänga av fällan. Spakarna sitter bakom låsta luckor som är mycket svåra att få upp. Endast officerare har nycklar till dessa luckor. Utanför porten finns en klocksträng som är kopplad till en klocka bredvid vardera luckan. Vänligt sinnade besökare kan alltså påkalla vaktens uppmärksamhet och få fällan avstängd innan de går in. Fällan är mycket svår att upptäcka. Alla fällor i Hornborgen är försedda med liknande anordningar, klocksträng och avstängningsmekanism bakom en låst lucka. Officerare har en huvudnyckel som passar till alla luckorna.

2. Yttre borggården. Slätt gräs sluttar upp mot den inre muren.

3. Vaktrum. Vägghasta bänkar, några ställ med vapen. Spaken som stänger av fälla nr 1 sitter intill trappan. Dörren till yttre borggården kan låsas med ett normalsvårt lås.

4. Skyttebalkong. Skyttegluggar vetter mot ingången.

5. Trappa. En spiraltrappa som svänger medurs (vilket ger försvarare fördelar mot den som försöker ta sig upp) leder upp till ett litet rum alldeles ovanför portarna. Där finns öppningar i golvet som kan användas för att hålla ned kokande olja eller andra otrevliga substanser på anfallare. Skyttegluggar finns i yttre muren. Trapporna från de bägge vaktrummen fortsätter upp till skyttegången ovanpå muren.

6. Skyttegång. Här kan bågskyttar röra sig fritt runt den yttre muren, skyddade utifrån av ett manskögt skyttevärn med gluggar. Ett lågt staket skyddar mot att hindra att man faller ned på den inre sidan.

Sidoporten

7. Portar. Små portar av järn tillsluts med dubbla lås (svåra) och en tvärså. Utanför dem finns en smal stig alldeles utmed muren.

Fälla nr 2. När dörrarna öppnas avskjuts fem små armborstskäktor från trapphusets vägg mitt emot. Fällan är mycket svår att upptäcka. Den är försedd med samma slags avstängningsanordning som Fälla nr 1.

8. Vaktrum. Bänkar och vapenställ runt väggarna. En spak dold i spiraltrappans mittpelare aktiverar fälla nr 2. Dörrarna ut mot borggården kan låsas (svårt) och förses med tvärså.

9. Trappa. Spiraltrappan svänger medsols, vilket är till fördel för en högerhänt person på väg ned. Trappan går genom två ytterligare vaktrum och mynnar ut på ett krenelerat tak med utsikt över den yttre muren.

10. Skyttegång. Alldeles bredvid sidoporten finns en extra mur som förenar den yttre ringmuren med de lodräta klipporna bakom borgen. Den är försedd med en likadan skyttegång som den yttre muren.

11. Skyttegång. Skyttegången på murkrönet passerar rakt genom det översta vaktrummet i tornet.

Porten till Klyfte mur

12. Skyttegång. Den här skyttegången går utmed hela Klyfte mur, genom de tre trappornen och över till det större vaktornet på andra sidan klyftan. Gången är så bred att fyra man kan gå i bredd på den.

13. Trappa. Stentrappa som leder från Klyfte mur upp till porten i den yttre muren.

14. Port. Av kraftig järnbeslagen ek, låses med två lås (normalsvårt, svårt) och en tvärså.

15. Kampgång. Via hål i taket från vaktrummet ovanför kan kokande olja hällas ned på inträngande fiender.

Fälla nr 3. En tryckkänslig stenplatta i golvet alldeles innanför porten aktiverar fällan när den belastas med 20 kg eller mer. En extremt snabb fiende hinner passera under fällgallret innan det släpps ned, men faller då i den 3 x 3 meter stora falllucka som öppnas på andra sidan gallret. Gropen är 4,5 meter djup och försedd med uppåtriktade spjut i golvet (5-10 spjutattacker). Snabba fiender hamnar under det tunga fällgallret just när det kommer ned, och slås till marken. Långsammare fiender blir stående utanför gallret. Fällan är mycket svår att upptäcka.

16. Vaktrum. Ett svårt lås och en tvärså stänger dörren. Till vänster innanför dörren finns en lucka i väggen som döljer kontrollspaken till fälla nr 3. Tre skyttegluggar vetter ut mot Klyfte mur och trappan (13) för den händelse muren skulle erövrats av fienden.

17. Trappa. Spiraltrappa som leder upp till

ännu ett vaktrum, därifrån till ett litet rådslagsrum och vidare upp till det krenelerade taket med utsikt över yttre ringmuren.

18. Skyttegång. Dörrar från rådslagsrummet leder ut till yttre murens skyttegång.

Ett trapptorn i Klyfte mur

19. Helms Klyfta. Den smalaste delen av klyftan.

20. Trappor. Stentrappor leder upp till murkrönet från baksidan av Klyfte mur.

21. Plattform. Ovanför trapporna finns en öppen veranda utanför dörrarna till tornet. Dörrarna kan låsas med ett normalsvårt lås och tvärså.

22. Vaktrum. Bänkar och vapenställ utmed väggarna. På vardera sidan finns en dörr ut till skyttegången ovanpå muren. En spiraltrappa leder upp till det krenelerade taket.

23. Skyttegång. Ett krenelerat bröstvärn skyddar den yttre sidan medan den inre bara har ett staket för att hindra att man faller ned. Klyfte mur är svår att försvara mot fiender som kommer bakifrån.

Inre ringmuren

24. Inre porten. Dubbeldörrar av trä, på utsidan klädda med stålplåt. På insidan finns två tvärsåar och ett svårt lås. Dessutom finns ett fällgaller som manövreras från vaktrummen vid sidorna av porten.

25. Inre borggården. En svagt sluttande gräsmatta upp mot kärntornet. Det är lätt att ta sig upp.

26. Vaktrum. Här finns förutom de vanliga bänkarna även bekväma stolar, eftersom det här vaktrummet används som allmänt umgäengesrum i fredstid. Ställ med vapen på väggarna. Fönstren ut mot borggården ger värme och ljus. Skyttegluggar vetter ut mot inre porten. Mittemot gluggarna finns en dörr till en korridor som går runt muren. En spiraltrappa leder upp till övervåningen och till skyttegången på taket.

27. Korridor. Den här korridoren går runt hela den inre ringmuren och är försedd med skyttegluggar ut mot yttre borggården. På flera ställen mynnar gången i större salar, och på en del ställen finns ekdörrar med svåra lås som avskiljer de privata våningarna. I varje del av korridoren finns även ett avträde inbyggt i väggen.

28. Tjänarbostäder. Från korridoren leder

dörrar in till dessa små men trevliga lägenheter som har stora fönster mot inre borggården.

29. Lilla hallen. Detta rum tjänar som matsal för tjänare, kockar, stalldrängar och annan personal. Här finns stora långbord och träbänkar att sitta på. Två dörrar mitt emot varandra leder till korridoren (nr 27). Mellan fönstren mot inre borggården finns en stor port som leder ut på en låg trappavsats.

30. Tjänarbostäder. Liknar nr 28. Det är inte alla tjänare som har egna lägenheter. Många bor i samma utrymmen där de arbetar.

31. Mejeri. Här framställs smör och ost. Dessutom brygger man öl som lagras i en källare rakt under rummet. En trädörr leder till inre borggården.

32. Kök. Här lagas mat dagarna i ända för att föda den väldiga staben av tjänare och soldater som bor i borgen. Förråd finns i en källare rakt under köket. Utanför på borggården finns en brunn.

33. Skafferiet. Här förvaras bröd, kakor och andra bakverk. Dörren till inre borggården hålls ofta låst (normalt) även vid varm väderlek, för att hindra hungriga unga pager att stjäla godsaker.

34. Stall. Dubbeldörrar till inre borggården. Sadlar, betsel och annan utrustning förvaras i små intilliggande rum.

35. Kornbod. Här lagras hö och annat hästfoder samt vete, råg och korn för människorna.

36. Smedja. Hornborgens smeder tillverkar och reparerar ringbrynjor, vapen och verktyg och skor hästar. Dörrarna mot inre borggården är tillräckligt stora för att hästar, plogar och små vagnar ska kunna köras in.

37. Hundgård. För det mesta står dörrarna till borggården öppna och de vältränade hundarna får springa fritt.

38. Vaktrum. Liknar nr 26 med trappa upp till bostadsvåningen där det finns sovrum, vardagsrum och en samlingssal. På andra våningen finns också ett vapenförråd som innehåller ett urval bredsvärd, dolkar, bågar och pilar, lansar och spjut. Allt är av god kvalitet.

Kärntornets första våning

39. Stora portarna. Kraftiga dörrar av järn, förstärkta med band och nitar av stål. Detta är

den enda ingången till kärntornet. Två tvärsålar av stål och ett lås håller dem stängda vid anfall. Ett fällgaller som manövreras från vaktrummet ger ytterligare skydd. I fredstid står dörrarna oftast öppna, men de lämnas aldrig obevakade. Två vakter står utanför och ytterligare fyra finns i vaktrummet, dygnet runt. Vakterna avlöses var sjätte timma.

40a. Kampkorridor. Kan beskjutas från vaktrummet genom skottgluggar i väggen.

40b. Vaktrum. Bänkar, ställ med vapen.

41. Trappa. Via trappan kommer man uppåt till andra och tredje våningen eller nedåt till en källare under köket. Bakom en mycket väl dold lönndörr (vansinnigt svår att upptäcka) finns en vindlande underjordisk gång som leder ned i grottorna under Thrihyrne. Genom en labyrinth av underjordiska gångar kan man komma till Aglarond, glittergrottorna.

Fälla nr 4. Mellan första och andra våningen är varje trappsteg försett med en fälla bestående av en platta med stålpetsar som sitter under trappsteget. När steget belastas av mer än 20 kg utlöses en fjäder som skjuter plattan uppåt så att stålpetsarna slår rakt genom trappsteget och den fot som trampat där. Foten får skador som motsvarar 1-10 kniv-attacker. En dold spak i mötesrummet på tredje våningen aktiverar eller desarmerar fällan, som är svår att upptäcka.

42. Förrådsrum. Här förvaras mat på hyllor utmed väggarna.

43. Kök. Här lagas mat till borgens befälhavare och hans familj.

44. Brunn. En låg stenmur omger brunnen. Här finns en vinschanordning för att hämta upp vatten.

45. Trappa. Leder upp till andra våningen.

Fälla nr 5. Alla trappsteg ovanför trappans mitt sitter med gångjärn vid väggen och utlöses vid ett tryck på mer än 20 kg. Då viker sig trappstegen och den som befinner sig i trappan faller ned. En dold spak i mötesrummet på tredje våningen aktiverar eller desarmerar fällan, som är mycket svår att upptäcka.

Andra våningen

46. Trappa. Detta är trappan nr 45 från första våningen. Den leder upp till en gång som går runt tornets yttermur. Skottgluggar vetter mot inre borggården.

47. Befälhavarens kontor. Här finns ett skrivbord och många hyllor med papper. En liten kista längst in i rummet innehåller fem doser harfy (*EDD: En drog som stoppar alla blödningar omedelbart*). Kistans lås är mycket svårt att få upp.

48. Avträde.

49. Kontor. Används av befälhavarens adjutanter.

50. Avträde

51. Trappa. Detta är trappan nr 41 från första våningen. Den mynnar i korridoren och fortsätter upp till tredje våningen. Fälla nr 4 påverkar även denna del av trappan.

Tredje våningen

52. Trappa. Detta är trappan från första (41) och andra (51) våningen. Den slutar i en smal gång.

53. Förrådsrum. En låst ekdörr (vansinnigt svår) skyddar innehållet. I rummet förvaras fem sammansatta bågar och flera koger med pilar. En kista innehåller två fina bredsvärd, inslagna i silke. Under dem ligger tio små guldtackor värda 50 gs vardera.

54. Förrådsrum. En låst dörr liknande den till det andra förrådsrummet (53) gör rummet säkert. Inuti det finns fyra kortbågar och fyra koger med pilar. En kista på golvet innehåller 500 silverstycken.

55. Mötesrum. Mitt i rummet står ett stort bord av ek. På väggen mellan förrådsrummen hänger en strategisk karta över Rohan. En lucka bredvid kartan skyddar spakarna som kontrollerar fällorna nr 4 och 5.

56. Trappa. En öppen trappa med räcken leder upp till fjärde våningen.

Fjärde våningen

57. Trappa. Detta är trappan nr 56 från tredje våningen, som mynnar i Stora Hallen.

58. Stora hallen. I denna vackra sal, där fanor hänger från taket och väggarna pryds av bonader, äter befälhavaren middag med sin familj, de högre officerarna och eventuella gäster. Två väldiga eldstäder mitt emot varandra ger värme även mitt i vintern. (De flesta andra lägenheter litar till små, flyttbara kaminer och fyrfat för sin uppvärmning.)

59. Trappa. En öppen trappa leder till femte våningen. Där omsluts den av väggar.

Fälla nr 6. Om det sjätte trappsteget belastas med mer än 20 kg öppnas kanaler i väg-

garna ovanför trappan på femte våningen, och en blandning av vatten och olja sprutar ut över trappan. Den blir mycket hal, och den som försöker ta sig upp löper 50% risk varje omgång han befinner sig på trappan att halka och ramla ned. En spak dold i korridoren på femte våningen aktiverar eller desarmerar fällan. Den är extremt svår att upptäcka.

Femte våningen

60. Korridor. Hit kommer trappa nr 59 från fjärde våningen.

61. Avtråde.

62. Sovrum. En ekdörr med ett vackert utsirat lås (normalsvårt) leder in till ett rikt möblerat sovrums. Vanligtvis används det av förnåma gäster, men ibland har det tjänat som barnkammare åt befälhavare med stor familj.

63. Sovrum. Likadant som nr 62.

64. Korridor. En normal korridor går runt trappan till det tredje sovrummet.

65. Sovrum. Likadant som nr 62.

66. Trappa. Leder från femte till sjätte våningen.

Sjätte våningen

67. Trappa. Detta är trappan nr 66 från femte våningen, som mynnar i solariet på sjätte våningen.

68. Solarium. Det här är befälhavarens vardagsrum, ett ljust och trevligt rum med stora glasade fönster. Här huserar befälhavarens hustru. Hon sköter hushållets räkenskaper och håller ordning på de icke-militära förråden.

69. Avtråde.

70. Korridor. En smal gång runt trappan till sovrummet.

71. Sovrum. Här sover befälhavaren och hans hustru. De använder det också som ett avskilt vardagsrum när de behöver vara i fred för att koncentrera sig. Bakom en bonad på väggen alldeles till höger om dörren finns en stendörr till ett dolt utrymme. Där ligger flera broderade silkeskuddar på golvet. En pung som är dold i en av dem innehåller 10 gs, en diamant värd 100 gs, och en ask som innehåller en winclamit (*EDD: en frukt som har samma effekt som en dos celli*). På en krok hänger en rock av guldtyg (värd 10 gs).

72. Trappa. Leder upp till observatoriet på sjunde våningen.

Sjunde våningen

73. Trappa. Detta är trappan nr 76 som kommer upp genom golvet i observatoriet. Ett räcke skyddar folk från att falla ned.

74. Observatorium. Stora glasade fönster ger fin utsikt åt alla håll. Här finns bekväma stolar. En lucka i taket leder till en liten vind alldeles under yttertak. I vindsutrymmet finns en liten lucka som kan öppnas i själva yttertak. Det är härifrån man blåser horn eller trumpet för att varna vid fientliga anfall och mana till kamp när borgen är belägrad.



Godrinc och Eyfura

5.4.4 GYCKLARENS TILLHÅLL

På östra sidan av Klyfte dalgångs mynning reser sig ett berg som kallas Gaestende (*R. "Spökslut"*), fem kilometer långt och 1600 meter högt. Dess topp skiljer Klyfte dal från en annan dal som genomflyts av den pigga bäcken Craegstrem.

Ett lågt pass (1282 m) mellan Gaestende och de större bergsmassiven där bakom förbinder de två dalarna. Folket i trakten kallar det för Gycklarnas tillhåll. En väl upptrampad stig går genom passet, med skog på östra sidan och ängar med röda vildblommor på den västra.

Gycklarnas mästare

Tillhållen uppkallades efter Godrinc Slawsun (född 2803), en blind sångare, bard och gycklare som dog vid kung Waldas sida när kungens sällskap överfölls av orcher år 2851. Godrinc var känd för en nästan kuslig intuition och en vetgirig kvicktänkt. Han kunde recitera långa berättelser utantill precis som dunlänningarnas vismän. Men hans märkli-

gaste förmåga var att han kunde röra sig så bra trots att han var blind. Han kunde till och med slåss och hantera ett svärd, och dräpte åtskilliga orcher och banditer under sitt liv.

När han fortfarande var ung flyttade Godrinc från sitt föräldrahem i Klyfte dalgång och byggde ett hus åt sig i det som nu kallas Gycklarens tillhåll. Den första byggnaden han uppförde var ett långhus med en stor veranda utanför. Där brukade han underhålla sina gäster genom att sjunga, berätta historier och utföra olika trick — till och med jonglera. Snart blev han känd som mästergycklaren från Slawsuns tillhåll.

Några år gick och Godrinc blev en ganska berömd person. Han skaffade sig många vänner. De flesta var kringresande artister som var på jakt efter nya konster och färdigheter. Det var helt naturligt att Godrinc byggde en skola. Tillsammans med en mängd lärningar uppförde han en rund tvåvåningsbyggnad vid sitt hem och kallade den Gycklarskolan.

Han utgick från den tradition som grundats av den berömda Duoervis Cleg, en bard från Cabed Angren i Lamedon som levde på 1600-talet. Det var närmast en självklarhet eftersom Duoervis var den förste i Midgård som kallades mästergycklare. Liksom Duoervis gamla hem söder om bergen, försågs också Godrincs skola med ett värdshus, en teater, ett bibliotek och en bostad för den unge mästaren. Så blev Slawsuns tillhåll till Gycklarnas tillhåll, och barden Godrinc en berömd lärare. Han levde ett behagligt liv.

En dag anlände en ung kvinna vid namn Eyfura och betalade inträdesavgiften till skolan. Att hon skulle klara utbildningen var självklart. Med sin skönhet och sitt snabba intellekt charmade hon alla på skolan och stal mästarens hjärta. Godrinc och Eyfura gifte sig år 2848.

Sex månader därefter kom mästergycklaren till Hornborgen, där kung Walda vistades över vintern, och underhöll honom. De blev vänner och de tre följande åren färdades Godrinc ofta med kungen på olika härnads-tåg i högländerna. Eyfura bodde på skolan och skötte undervisningen. År 2851 dödades Godrinc av orchiska pilar. Han blev bara 48 år gammal.

Gycklarnas Orden

Eyfura ärvde sin makes gods och fortsatte

verksamheten. Men hon organiserade om hans "skola för underhållare och vismän". Vidsynt, begåvad och diplomatisk formade hon schemat efter sina egna avsikter och utvecklade ett system som skapade en förmögenhet åt henne på några år. När hon fyllde trettio var hon en rik kvinna. Ett fåtal utvalda lärjungar bodde på skolan i sex år, tills de blev 24 år gamla. Om de klarat studierna genomgick de sedan ett slags examen, ett svårt och ständigt växlande prov. De som klarade provet upphöjdes till rang och värdighet av "Färdmän". Som sådana skulle de tillbringa tre år med att resa omkring och utföra sex givna "uppdrag".

Många av dessa uppdrag var modiga dåd och osjälvviska gärningar. Men girighet och maktlystnad tog överhanden i Eyfuras hjärta, och "uppdragen" började allt oftare bestå i kriminella handlingar. Eyfura förstod att väl utnyttja sina elevs skicklighet till att skaffa sig ökade rikedomar. Godrincs skapelse blev ett centrum för smuggling och intriger. En ljusskygg organiserad brottslighet tog form. Omkring år 2870 bildades Färdmännens Orden.

Mästergycklaren Eyfura gifte om sig med en ung man (Léod) som kunde föra hennes verk vidare. Hon fostrade honom för att ta över efter henne. Medan åren gick växte verksamheten, och färdmännen grundade nya skolor runt om i Midgård. Även de tre skolor som funnits före Godrinc (Cabed Angren, Glanhir och Dol Amroth) föll in i systemet, och år 2900 fanns tolv skolor. Färdmännens orden blev ett gille för underhållare och artister över hela Gondor och Rohan. Dess högkvarter var Gycklarnas tillhåll.

De flesta av de hundratals sångare, skådespelare, historieberättare, akrobater och gycklare som tillhörde orden var goda, enkla människor, men de som utbildades vid Gycklarnas tillhåll lärde sig även kriminella färdigheter. Tillsammans med utvalda yrkesbröder från andra skolor bildade dessa färdmän en hemlig och effektiv kärna inom sin halvt ljusskygga orden.

Mästarnas Cirkel

Eyfura lade grunden till sitt sällskaps fortbestånd genom att införa ett nytt slags "tronföljd". Liksom hon gifte om sig med sin efterträdare Léod, gifte han om sig efter hennes

död (2891). Hans andra hustru följde i hans fotspår. Detta blev nu den nya ordningen: mästarens kommande efterträdare gifte sig med den nuvarande mästaren.

Samma ordning består intill denna dag. Den nuvarande mästaren Folcomer Brandsun fick motta de ceremoniella förgyllda bollarna föra året, efter hustrun Fréawyns oväntade bortgång. Han leder nu en orden som består av fler än 200 färdmän, varav 24 är medlemmar i Mästarnas Cirkel (dvs de är tjuvar och banditer).

Varje månlös natt håller Mästarnas Cirkel ett formellt möte i en imponerande grotta högt ovanför Gycklarnas tillhåll. Minst sex av färdmännen är alltid närvarande, och mästaren leder mötet. De diskuterar olaglig handel, mutor, politik och naturligtvis även underhållning — allt med en övergripande plan i minnet. Planer smids och öden avgörs. Diskussionerna är intensiva men också konstruktiva. Platsen där de hålls är en grotta som en gång ansågs helig av dunlänningarna — Hisnande Trappans Kammare.

Hisnande Trappan

På västra sidan av Gycklarnas tillhåll går en stig upp mot Vita Bergen, där den väldiga toppen Heaheall (*R. "Hög hall"*) ruvar vid kanten av Klyfte dalgång. Stigen viker av från vägen till Hornborgen, går över en gammal dunländsk begravningsplats och fortsätter upp till en övergiven koppargruva. Genom gruvans vindlande gångar färdas man sedan, tills man kommer ut vid en underjordisk flod, alldeles på det ställe där Heallstrem försvinner före den sista biten av dess färd mot Klyfte å. Stigen går uppför en smal granittrappa bredvid vattenflödet. Flera hundra trappsteg ovanför ligger Hisnande Trappans Kammare, en grottsal som är en verklig sevärighet.

Kammaren är över 75 meter hög från golv till tak, och dess tak är klätt med väldiga stalaktiter i alla former och färger. Det ser ut som väldiga, mångfärgade draperier av sten, skira slöjor som förstenats mitt i en förtrollad ballett. Fläckar av bergkristall reflekterar fackelskenet som gnistrande skatter i klippväggarna. Golvet är täckt av stalagmiter och andra formationer. Ett sprudlande vattenfall forsar ut ur södra väggen och ger upphov till strömmen som flyter genom kammaren.

Men de verkliga underverken i Kammaren

är de dussintals sexkantiga basaltpelare som reser sig från golvet och i vissa fall går rakt upp genom taket. De består av staplade plattor av stelnad lava och är de största i sitt slag i västra Endor.

I början av Andra Åldern fann daen coentis prästinnor den här grottan. De ansåg den som en helig plats och använde den som katedral till sina ceremonier och gudstjänster. De lät hugga ut trappor i basaltpelarna, och plattformar för sångare byggdes på ställen som var lämpliga för att utnyttja grottans akustik. Högst upp på varje pelare fanns en sådan plattform, så att en kör på över hundra personer kunde stämma in i den liturgiska sången. Vid basen av varje pelare högg man in poetiska meddelanden som hjälpte sångarna att hitta i denna labyrint av former. Kammarens främsta skydd är den förvirring som lätt drabbar den som inte hittar.

Hisnande Trappan är den största av de uthuggna trapporna. Den stiger upp runt om och inuti en blåsvart pelare, når taket, planar ut och tar av i vinkel mot kammaren. Efter tre kilometer mynnar den ut på Heahealls södra sida. Detta är enda vägen till Hisnande Stigen.

Den avskilda Hisnande Stigen skär genom Vita Bergen och har två grenar. Den ena slutar i Adorndalen, vid floden Adorns källor. Den andra går genom en serie tunnlar och slutar vid den källa där floden Lefnui rinner upp. Stigen är en kort, dold väg både till södra Eriador och västra Gondor. Få vägar har ett så strategiskt läge.

Grottsystemet

1. Floden Heallstrem. Detta underjordiska flöde rinner ut ur berget i närheten av ingången till gruvan och förenar sig med Klyfte å ungefär fem kilometer norrut.

2. Höga Trappan. De sex öppna sektionerna av trappan (de som ligger utanpå pelaren) är svåra att passera. Spiraltrappan fortsätter över 1000 meter rakt upp genom berget till ett utsiktsrum som är inhugget alldeles under toppen av Heaheall (2994 m över havet). Utsiktsrummet kallas Höga Hallen (se nr 8), och är ursprunget till bergets namn.

3. Hisnande Trappan. Denna trappa går upp genom Kammarens tak och fortsätter snett uppåt tills den kommer ut på Hisnande Stigen (nr 9). De tolv öppna avsnitten av den del av trappan som går upp i pelaren är

mycket svåra att bestiga. Det finns tre fällor utmed vägen:

Fälla nr 1. Trettio meter uppför trappan, vid det sjätte öppna avsnittet, finns tre trappsteg som är en meter breda. Andra, fjärde, sjätte och åttonde stegen utlöser fällan. Om något av dessa steg belastas med mer än 10 kg sjunker steget ned några centimeter och utlöser ett system av vattendrivna motvikter inne i basaltpelaren. Nio stavar med spetsar av sten slår ut ur pelaren, en stav vid varje trappsteg. Det är extremt svårt att undvika att bli nedknuffad från pelaren och normalsvårt att undvika att falla omkull när trappsteget ger vika. Den som träffas av stavarna får 1-3 attacker som från hjälmkrossare (SRR, AB +50) eller morgonstjärna. (EDD, CL 10) och en +100 fall/krossattack (SRR) eller fallskada från 30 m (EDD) när han träffar grottans golv.

Fälla nr 2. Den här fällan ligger 40 meter uppför trappan, vid det sjunde öppna avsnittet, och liknar fälla nr 1. Här finns sju trappsteg, och nummer 2, 4 och 6 utlöser fällan. En belastning på 18 kg eller mer får alla sex trappstegen att dras in i pelaren under 10 sekunder (1 rd/2 SR). För att undvika att falla måste man klara en mycket svår balansakt. Tillämpliga färdighet är t.ex. Akrobatik. Den som faller får en +120 fall/krossattack (SRR) eller fallskada från 40 m (EDD) vid nedslaget.

Fälla nr 3. En sådan här fälla finns i varje pelare i Kammaren. I den här pelaren ligger den på 60 meters höjd i ett avsnitt där trappan går inne i pelaren. Det finns fyra trappsteg som utlöser fällan. Först kommer två farliga trappsteg, sedan två säkra och ytterligare två farliga. Om ett farligt trappsteg belastas med mer än 20 kg, viker sig alla sex trappstegen vid fällan och de 20 närmast nedanför. Stegen fälls ned så att det blir en slät rutschbana. Samtidigt foras massor av vatten ut ur en öppning i pelarens inre, för att göra kanan hal. Nedanför skjuts en mängd spjutliknande knivblad ut från väggar, tak och golv. Offret måste klara en vansinnigt svår manöver/SMI-kast för att inte spolas ned. Annars hamnar han på knivbladen och får 2-6 attacker som från bredsverd (SRR: AB 25 plus misslyckandemarginalen; EDD: CL 25-SMI).

4. Långa Trappan. Prästinnorna brukade använda denna trappa för att komma till sin ceremoniella plattform. Den skyddas av två fällor (som nr 2 och 3 ovan), 22 respektive 33 meter från golvet.

5. Korta Fallet. Detta 16 meter höga vattenfall är upphov till floden Heallstrem. Bakom det forsande vattnet finns en öppning till ett litet rum (3 x 3 x 3 m). Det är svårt att upptäcka. Inne i rummet finns tre kistor; en stor och två små. Alla har hänglås och är fastskruvade vid golvet (inifrån).

Stor kista. En meter hög och 120 cm i fyrkant, tillverkad av slät ek. Under och inuti kistan finns ett hål med en steg. Hålet går 10 meter rakt ned till ett utrymme på 1,5 x 1,5 meter. Där förvarar Mästarens Råd smugglade varor i väntan på försäljning. Bland annat finns 1T10x100 gs i säckar utmed väggarna. Vidare kan man hitta diverse ädelstenar och dyrgripas till ett värde av ytterligare lika mycket.

SL kan bestämma själv eller slå 1T100 för att se vilka magiska föremål som råkar finnas i kistan just nu:

- 01-25 = inga magiska föremål.
- 26-50 = ett vapen (SRR: +10, EDD: FÖRTROLLA VAPEN E2, PERMANENS).
- 51-70 = en stav (SRR: +2 besvärjelseföremål, EDD: LADDNING E1).
- 71-85 = en armring (SRR: x2 kraftpoängsföremål, EDD: LADDNING E2).
- 86-95 = ett vapen (SRR: +15, EDD: FÖRTROLLA VAPEN E3, PERMANENS).
- 96-98 = en mantel (SRR: +10 för att glida/flyga/falla och +30 för att gömma sig/smyga, EDD: PERMANENS, SPRÅNG E1, BALANS E1).
- 99-00 = ett par magiska stövlar (SRR: +10 balans, tillåter promenad på lugnt vatten, EDD: PERMANENS, BALANS E1, VATTENVÄG E1).

Små kistor. Kistorna är låsta men mycket lätta att öppna. När någon av dem öppnas fälls en ståldörr ned framför ingången till rummet. Samtidigt låses den stora kistan med extra låskolvar som gör den extremt svår att få upp. En del av vattenfallet leds om och fyller rummet på en minut. Vattnet rinner ut genom dolda springor mellan väggarna och golvet, men de är mycket svåra att upptäcka. När det utrinnande vattnet fyllt en uppsamlingsbassäng (ungefär 10 minuter) utlöses en annan mekanism som öppnar ståldörren och släpper ut vattnet från rummet. Allt återställs som det var innan fällan utlöstes.

6. Gruvan. Den gamla koppargruvan är tömd på sina fyndigheter och övergiven. Här och där i dess gångar finns lodräta schakt och gropar (3-30 m djupa) där en ovarsam vandrare kan ramla ned. Det är stor risk (5% för varje 30 m) att man kommer till en grop, och svårt att upptäcka dem. Den som ramlar ned får 1-2 fall/krossattacker +10T10 (SRR) eller vanlig fallskada (EDD).

7. Ialannas grav. Detta var en gång ett förråd och en mötessal, men någon gång vid slutet av Andra Åldern förvandlades den till mausoleum. Rummet är tomt så när som på en 210 cm hög stenkruka av blå granit som står mitt på golvet. I krukans sida finns en öppning så att man kan krypa in i den. Här begravdes prästinnan Ialanna. Hon befanns skyldig till att ha mördat sin egen son, och hennes straff blev att vaka över Höga Trappan. (SRR: *Ialanna är en liten gast*, EDD: *En typisk kummelgast från Monsterboken 2*).

8. Höga Hallen. Sju stolar är det enda möblemanget i den 3 x 10 meter stora hallen (takhöjden är 210 cm). I väggarna finns små fönster som vetter åt nordöst, öst, sydöst, söder, sydväst och väster. Ett större fönster (1 x 2 m) ger utsikt åt norr och nordväst. Klipporna utanför fönstren är absurt svåra att klättra över. Väggarna pryds av symboliska inskriptioner, och i taket finns inläggningar av blå ädelstenar.

9. Hisnande stigen. Korsningen mellan Hisnande Trappan och denna stig finns på södra sidan av Heaheall. En ornamenterad stendörr (100 x 200 x 60 cm) som öppnas inåt spärrar vägen. Själva stigen går först åt sydöst och viker sedan åt söder, och delar sig sedan. Den sydvästra grenen är 40 kilometer lång och slutar i Adorndalens övre del i södra Eriador. Den sydöstra grenen är 130 kilometer lång och slutar i Lefnuis övre dalgång i västra Gondor. Båda stigarnas slut är noga dolda bakom buskar och mycket svåra att upptäcka. Med femton kilometers intervall utmed stigen finns grottor där resande kan övernatta. Varje grotta har en eldstad och konserverad mat för två dagar. Grupper om två Färdmän från Gycklarskolan turas om att gå utmed stigarna för att hålla grottorna i skick och bevaka dem mot intrång.

Gycklarnas Hall

Gycklarnas Hall är en stor tvåvåningsbyggnad på en liten höjd på norra sidan av Gyck-

larnas tillhåll. Stigen genom tillhållet passerar ungefär hundra meter söder om hallen. Den närmaste staden är Witeberg som ligger knappt två kilometer västerut i Klyfte dalgång. Därifrån är det sex kilometer till Hornborgen.

Hallen är en imponerande syn, byggd av sällsynt gulvit granit med utsmyckningar i blå granit, och försedd med ett tak av polerad koppar som skiner som en eld när solen lyser.

Byggnaden har två delar. Huvudbyggnaden är L-formad och innehåller huvudingång, bibliotek, skrivkammare, mötessalar, matsal och kök. Den bredaste delen av huset går rakt in i den andra byggnaden, som är cirkelformad och innehåller elev- och gästbostäder (på nedre botten) samt åskådarplatser till scenen.

För att komma in i cirkelns nedre våning måste man gå genom huvudbyggnaden. Här bor eleverna och gäster. På cirkelns insida, nedanför scenen, finns en rund gårdsplan omgiven av en pelargång där man kan promenera eller ta sig över till andra sidan cirkeln. Första våningens dörrar vetter in mot gårdsplanen.

Cirkelns övervåning är avsedd för besökare och kan nås utifrån via två trappor på utsidan. Större delen av våningen består av bänkar för åskådare. Platserna vetter mot scenen. Åskådarna störs inte av det som händer på gårdsplanen nedanför.

Mästergycklarens bostad upptar delar av båda våningarna i ringen. Genom en loftgång på andra våningen kan han komma direkt från bostaden till biblioteket och sin skrivkammare. Två hemliga dörrar leder till rådsalen på första våningen och dryckessalen på andra. Huvudingången vetter mot pelargången.

Plan över Gycklarnas Hall

1. Huvudingång. En stor, tung port med utsida av sten utgör skolans huvudingång. Den bevakas för det mesta av två elever eller en Färdman. När den är låst (90% av tiden) är den extremt svår att öppna. Endast portvakten och mästergycklaren har nycklar. Entréhallen är smyckad med vävnader som föreställer scener från teaterpjäser och annan underhållning. Golvet täcks av mattor vävda i Östern.

2. Undervisningssalar. Mästaren och hans tre assisterande Färdmän undervisar lärling-

arna i dessa fridfulla salar.

3. Rådssal. Detta rum är utrustat med lampor, kaminer och ett bord med tolv stolar. Väggarna är täckta av rikt snidade paneler.

4. Förråd. Scenkostymer, rekvisita, kulisser och diverse annan utrustning förvaras här.

5. Matsal. Sexton personer kan sitta runt det stora ekbordet.

6. Kök. Mitt i köket finns en 20 meter djup stenklädd brunn. Genom en bakdörr kan kockarna (som är elever vid skolan) hämta ved och kött från rökhuset som ligger 30 meter uppför backen utanför.

7. Omklädningsrum. Här klär artisterna om innan de uppträder.

8. Scen. En fallucka i mitten av scengolvet leder ned till ett lågt utrymme under scenen, med utgångar framtill och på båda sidorna. Där kan assistenter och artister förflytta sig utan att störa publiken.

9. Mästergycklarens vardagsrum. Här tar mästergycklaren emot gäster, studerar och kopplar av.

10. Hemlig dörr. Utsidan klädd med sten. Öppnas som en skjutdörr och leder in till förrådet (nr 4). Lönndörren är mycket svår att upptäcka.

11. Mästergycklarens sovrum. Två stora skrivbord, ett vapenskåp och en bred säng finns här.

12. Lönndörr. Liksom nr 10 är denna dörr av sten. Den leder in till ett hemligt förråd (nr 14) som i sin tur leder till dryckeshallen genom ytterligare en likadan lönndörr.

13. Bro. En bågformad gångbro av trä förbinder mästarens sovrum med biblioteket.

14. Hemligt förråd. Mästaren förvarar en mindre skatt i det här rummet:

- I en liten låst järnkista (svår att öppna) finns 200 gs i ädelstenar.
- Två stavar ligger i träfodral som hänger på ena väggen. Den ena är av svart ek (*SRR: +4 besvärjelseföremål och framkallar dimma 3 ggr/dag, varaktighet 12 minuter, 8 m radie, sikt -50 för alla utom den som håller staven, EDD: LADDNING E4, DIMMA E1, PERMANENS E1*). Den andra är av järnek (*SRR: x4 kraftpoängsföremål och kan slunga +10 elblixtar 3 ggr/dag med räckvidd 10 m, EDD: LADDNING E4, BLIXT E2, PERMANENS*).
- En bok inbunden i blått läder som beskriver Hisnande Trappans hemligheter (men inte

fällorna) ligger på ett läsbord i ett hörn.

15. Dryckessal. Här kan eleverna koppla av.

16. Spelrum. En luftig sal som används till både hazard- och skicklighetsspel.

17. Vinrum och källarmästarens kontor. Utmed väggarna finns hyllor där vin och öl lagras. Den färdman som övervakar kvällens festligheter använder och vaktar detta rum.

18. Bibliotek. Hyllorna är fulla av böcker om sång, akrobatik och annan underhållning.

19. Skrivkammare. Här sköter mästaren den administrativa delen av sitt arbete som skolans "rektor".

20. Åskådarplatser. Här uppe på den övre våningen sitter gästade åskådare under föreställningarna.

21. Yttre trappa. Trappan leder bara upp till åskådarplatserna på cirkelns andra våning.

22. Gårdsplan.

23. Pelargång. Den här gångvägen går runt cirkelns inre sida på första nivån. Elever och gäster brukar ta med sig stolar hit för att observera det som sker på scenen.

24. Bostäder. Här bor elever (lärlingar), färdmän och gäster.

5.4.5 SIGNALTORNET

I början av Tredje Äldern byggde Gondors män signaltorn på kullarna utmed Vita Bergens norra och östra sida. Tornen byggdes höga och smala, och ersatte de små plattformar där man tidigare haft sina vårdkasar. Varje torn var avsett att kunna hysa en liten fast garnison. De tjänade som vägstationer och utkiksposter. Högst upp på tornens tak fanns en eldstad som alltid hölls beredd med torr ved. Med dessa eldar kunde man skicka ett rop på hjälp från Ostiras till Minas Tirith på mindre än en halvtimme. Tornen låg med jämna avstånd, fyra mil från varandra.

Under mitten av Tredje Äldern, särskilt efter Stora Pesten (1636-37) fick de sju västligaste tornen förfalla. Eftersom provinsen Calenardhon där de stod var nästan folktom hade man ingen användning för dem, och de stod övergivna till 3Å 2510. De sju tornen i Anórien var hela tiden i bruk.

Den följande beskrivningen gäller alla dessa signaltorn, eftersom de var likadana. Tornen i Halifirien, Calenhad, Minrimmon, Ere-

las, Nardol, Eilenach och Amon Dín är alltid bemannade. Deras övergivna och delvis förfallna motsvarigheter söder om Västra Landsvägen i Rohan används bara tidvis.

Planskiss över ett signaltorn

1. Huvudingång. Port av ek, klädd med stålplåt, hålls alltid stängd och låst utom när någon ska ut eller in. Låset är mycket svårt att öppna. Även om man får upp låset finns tre tvärbalkar av stål innanför som hindrar att dörren öppnas. De två små fönstren som sitter 6 meter ovan marken har utsikt över ingången. Innanför fönstren finns alkover där man kan sitta.

2. Första våningen. Här finns stallplats för två hästar och utrymme för deras foder. För det mesta finns en vakt som sköter hästarna och manövrerar porten. Endast den som säger de rätta lösenorden släpps in. I övrigt finns här inget annat av intresse än trappan.

3. Andra våningen. Manskapets bostäder finns på denna våning, trettio meter ovan marken. Enda ingången är via trappan. På vägen upp finns två alkover vid sidan av trappan; den ena till brunnen, den andra till toaletten. Enda vägen vidare uppåt från den här våningen är via en stege genom ett hål i taket. Fönster runtom släpper in ljus och kan användas som skyttegluggar om tornet blir angripet. Det finns också gluggar i golvet nära yttermuren, så att man kan hålla ned het olja på angripare som klättrar uppför tornets sida eller står intill väggen.

4. Skyttegång. Ovanpå bostadsvåningens tak kan man promenera runt tornet på denna skyttegång med krenelerat bröstvärn. Enda vägen hit är en stege genom ett hål i stengolvet. Stegen kan givetvis dras upp om fiender skulle ta sig in i tornet. Skyttegången är tornets yttre försvarsverk. Man använder en lyftkran av trä för att ta upp ved och utrustning, så att man slipper kånka den uppför trapporna. För det mesta patrullerar en vakt här var tionde minut.

5. Översta våningen. Här finns en eldbur av järn som alltid hålls laddad med torr ved. Bredvid den finns ett fyrfat med kol som alltid hålls brinnande. Man har också några flaskor olja, en del fnöske och facklor för att säkert kunna få fyr på signalelden även i dåligt väder. Vid regn täcks veden över med ett impregnerat kapell av tyg. Två vakter sköter spaning och eventuell tändning av elden.

5.4.6 GRÅ EKEN

Värdshuset Grå Eken ligger vid Firienbron, där Västra Landsvägen korsar Merings ström. Det byggdes 3Å 2745 av tre bröder. Det har fått sitt namn av en dunge väldiga grå ekar som växer strax intill. Dungen var en gång en helig plats för woserna. Värdshuset omges av Firienskogen på alla sidor. Tjugo meter nedanför värdshuset och bron rinner strömmen över mossiga stenar på sin väg mot Ente älvs delta.

Grå Eken är känt som ett fint värdshus med god mat och bra logi. Här brukar många resande utmed Västra Landsvägen ta in. Alla rummen i det välbyggda stenhuset är mycket bekväma.

Plan över värdshuset Grå Eken

1. Ingångar
2. Skänkrum
3. Matsal
4. Kök
5. Skafferi
6. Tjänarbostäder. Rymmer fem personer. Här bor skänkmästaren, kocken, en dräng och två pigor.
7. Trappor
8. Privata rum. Logi för en till fyra personer.
9. Värdshusvärdens bostad. Här bor värdshusvärden Léofric med sin fru Aris och deras dotter Léosine och sonen Léorl.
10. Privata sviter. Tre speciella, lyxigare sviter för förnäma gäster.

5.4.7 DRUADANSKOGEN

Tawar-in-Drûadan är en vild, tät skog 23 mil österut från Firienbron och gränsen till Rohan. Den ligger mitt i Anórien men har knappast något med Gondor att skaffa. Detta är wosernas land, skyddat av magi och svår terräng. Överallt finns små träsk, vattenpölar och flyttblock. Växtligheten är tät och svår genomtränglig. Porlande bäckar, vildblommor och mosstäckta klipphällar får landskapet att likna en naturens trädgård.

Trots att Drûadanskogen ligger utanför det egentliga Riddersmark har området starka band till ryttarnas land. Det är något av ett centrum för drûgernas kultur, och dess herrar har inflytande över andra woser ända till så avlägsna platser som det Gamla Pûkellandet (S. "Druwaith laur") i Eriador.

Karta över trakten norr om Eilenach

Här är skogen full av underliga bautastenar och underjordiska ruiner. Pûkelmän av sten vakar över skogens djup, där cirkelrunda byar av halvt underjordiska hus göms i gläntorna (se vidare 5.2.5). Ingen annan plats är så helig för drûgerna som trakten norr om kullen Eilenach, strax intill det gondoritiska vaktornet med samma namn.

1. Stenkors. Härifrån observerar woserna himlen, solen och stjärnorna. Det är en helig plats. Prästinnor vaktar korset och tyder skuggorna från stenarna. Dessa uttydningar bestämmer den rätta tiden för wosernas olika ritualer.

2. Wose-by. I den här byn bor sju prästerliga familjer. Byn är byggd i en cirkel och alla husen har förbindelse med varandra. Husen är av sten med halmtak och är svåra att upptäcka från stigarna intill. Runt byn står sjutton rödaktiga bautastenar som markerar dess gräns. Området innanför stenarna skyddas av elva pûkelmän.

3. Woovics vattengrotta. Grottan är 40 x 6 x 3 meter. Här rinner en sval källa upp.

4. Pûkelgrottorna. Två väldiga pûkelmän står uppställda i dessa klipphålor som är 3 x 3 x 3 meter. Om man stör dem anfaller de, och slåss i 1T100 rd/SR. De förföljer flyende fiender upp till en mil (inte mer). De förtrollade statyerna kan tillkallas av en drûg som står precis i mitten av stenkörset eller Wose-byn och ropar "I-yan an Ari-an Yan!" Om detta sker är pûkelmännen där inom tio minuter.

5. Ruin. En ruin från daen coentis (wosernas förfäder) påminner om tiden innan dún-edain kom till Midgård.

6. De dödas cirkel. En cirkel av resta stenar markerar wosernas begravningsplats. De dödas ben begravs i stenkrukor under små stenrösen.

5.5 ÄVENTYR

De följande äventyren är en bra början till spelkampanjer i Rohan. Vart och ett av dem tar fasta på en viss aspekt av rittarnas land, deras vänner och fiender, och saker som kan hända dem.

5.5.1 DUNLÄNNINGARNA

Tid och plats: Edoras och Harve dal vid slutet av Långa Vintern 2758-59. Rohan hålls i ett järngrepp av det dunländska upproret. Wulfs armé har erövrat halva Riddersmark (se 5.2.5). Kung Helm är död liksom hans söner, och Fréaláf har tagit över kronan. Dunlänningarna håller huvudstaden Edoras och områdets innevånare har tagit sin tillflykt till Dune Harv. Den nye kungen av Rohan väntar på Wulfs slutoffensiv.

Lämpligt sällskap: Ett litet sällskap på låga eller medelhöga nivåer. De bör kunna klättra, gömma sig och klara sig i gamla ruiner (från daen coentis).

Hjälputrustning: En beskrivning över området kring Dune Harv och Harve dal (se 5.4.2).

Belöning: En häst av valfri typ. Desutom 100 ss eller rätten att använda ett övergivet signaltorn resten av livet för en hyra av 1 ss/år (se 5.4.5)

Handlingen: Eorein, en avdankad och desillusionerad rohirrisk magiker, tror att hans far Lodéor är Rohans rättmätige kung. Detta anspråk grundar han på att Lodéor är en utomäktenskaplig yngre bror till den nyligen dräpte kung Helm. Tyvärr har Eorein inget annat än en gammal dagbok som bevis för att detta är sant. Boken skrevs av hans nu avlidna farmor Ethelwyn, som alltså påstod sig ha varit älskarinna åt kung Gram.

Eorein och hans anhängare har dragit sig undan till Dune Harv tillsammans med resten av befolkningen. Där planerar de att mörda kung Fréaláf. Eoreins unge vän Fréalor är en av kungens köksmästare och tänker förgifta den nye monarken.

Eorein och Fréalor vet inte att deras äldre landsman Léodurth är en förrädare som tagit tjänst hos dunlänningarna. Léodurth planerar att mörda Eorein så snart denne genomfört mordet på kungen, för att skapa kaos och förvirring bland rohirrim. Detta skulle bli rohirrims undergång eftersom Wulf är beredd att snabbt utnyttja situationen.

En halvt dunländsk tjänsteflicka i Edoras, Hilfwyn, råkade få reda på Eoreins planer (men vet inget om Léodurths inblandning) dagen innan Eorein gav sig av till Dune Harv. Hilfwyn tycker illa om politik och är rädd för Dune Harv. Därför har hon stannat i Edoras med sin gamla dunländska mor Ainwyn.

Ainwyn har fått reda på dotterns hemlighet och försöker varna kungen. Sedan dunlänningarna intog Edoras har hon tyckt att Wulf är en alltför bitter man för att passa som kung, och trots sin egen härstamning står hon på rohirrims sida. Eftersom hon är ägare till värdshuset Vänliga Vildsvinet träffar hon många äventyrare och hoppas få tag på några som är villiga att bege sig till Dune Harv och omintetgöra förrädarnas planer.

Dunlänningarna bevakar ingången till Harve dal, men Ainwyn är uppväxt i närheten av Underharv och känner till en obevakad stig som leder in i dalen. Den kallas Dunlänningarnas Stig.

SLP: Fast han vanligtvis är mycket alert är Eorein begiven på dryckenskap. Han är också misstänkt för att ha mördat en flicka i Aldburg för två år sedan. Han är lång, smal, rödhårig och har ett behagligt ansikte med hårda, gröna ögon. Han bor i ett tält nära kanten av Dimholt i Dune Harv, en god bit bort från rohirrims huvudläger.

Fréalor är anmärkningsvärt oansenlig för att vara en rohir. Han har ovanan att böja på fingrarna så att det knäpper och knakar, men i övrigt är han alldaglig och stillsam. Hans förmåga att smälta in i miljön så att människor inte märker hans närvaro gör att han är en bra köksmästare och servitör. Han bor i ett rött tält vid utkanten av Dune Harv, där han har utsikt över Harve dal.

Léodurth är en av kungens stigfinnare och känner kung Fréaláf väl, men han föredrar att inte skryta med detta. Han är ovanligt ljus blond till och med för att vara en rohir, och verkar på alla sätt och vis rena motsatsen till hur man föreställer sig en dunländsk spion. Men det är hans kärlek till Wulfs kusin Pranwen (som nu befinner sig i Edoras) som fått honom att svika sitt folk.

Uppgiften: Sällskapet måste ta sig till Dune Harv och hindra Fréalor att förgifta kungen. Dessutom måste de upptäcka och avslöja Léodurths planer.

5.5.2 HISNANDE TRAPPAN

Tid och plats: Västfold under Éomers regeringstid, omkring tre år efter Ringens Krig. Äventyren utspelas i Klyfte dalsänka och vid Gycklarnas Tillhåll. Särskilt Gycklarnas Hall, Hornborgen och tunnlarna under berget Heaheall är intressanta.

Lämpligt sällskap: Ett sällskap orädda och kvicktänkta äventyrare på medelhöga nivåer. De måste kunna klättra, hitta fällor och utforska grottor.

Hjälputrustning: En karta över området runt Klyfte dalgång.

Belöning: 25 gs för att avslöja Gycklarnas Ordens verkliga natur. För bevis om allvarliga brott ytterligare sex hektar mark vid Craegstrem eller 200 gs. Dessutom erhåller sällskapet tio procent av alla stulna mynt och ädelstenar som återfinns plus alla föremål som inte kan identifieras.

Handlingen (läs först 5.4.4): Mästergycklaren i Gycklarnas Tillhåll heter Folcomer Brandsun. Han är samtidigt en bandit och leder ett nät av smugglare som transporterar stöldgods genom Vita Bergen. Folcomers Färdmän fraktar stulna varor från Endors avlägsna kuster uppför Lefnui och Adorn, och säljer dem sedan, en sak i taget, i Rohan och Gondor. Stöldgods från Gondor säljs i Rohan och vice versa. En del föremål hamnar i Umbar eller Riavod vid Rhûnsjön. Det är en lönsam handel.

Eftersom han är en försiktig man har Folcomer sett till att få in några av sina Färdmän vid hoven i Gondor och Rohan. Han har också en spion placerad hos Erkenbrand, marskalken av Västfold. Det är en trubadur som tjänar i Hornborgen. Få beslut fattas i Rohan utan att Folcomer genast får veta det.

Gycklarskolan är Folcomers hem. Eftersom där finns en teater med fin underhållning är det ett uppskattat ställe bland folket i Klyfte dalgång och de omgivande områdena. Eleverna från skolan färdas överallt runt västerns länder och uppträder med sång, sagor, skämt, teater och atletiska konster.

Skolan är dock bara en fasad som döljer Mästarens Cirkel — den kriminella organisation vars Färdmän leder den brottsliga verksamheten. Bakom den fina skolans väggar hålls möten som bestämmer placeringen av tusentals guldstycken och avgör många människors öden.

Men tjuvgodset flyttas och lagras på andra ställen. Centrum för Cirkelns aktiviteter är tunnlarna under berget Heaheall ovanför skolan. Där finns lagerrummet där man förvarar stöldgods som väntar på att säljas. Dit flyttas godset via Hisnande Stigen och Trappan.

Trots mästergycklarens försiktighet miss-

tänker Erkenbrand att allt inte står rätt till vid skolan. Hans spanare har hittat gravarna efter två gycklarlärningar som försvann för en tid sedan, och han har också fått rapporter om att något pågår i den övergivna gruvan i Heaheall. Därför har han blivit nyfiken och vill ha reda på vad som försigår.

Erkenbrands väpnare är övertygad om att det finns en spion i Hornborgen som läcker ut allt som sägs, men han vet inte vem det är. För att undgå spionen söker Erkenbrand få tag på några medhjälpare som är okända i Västfold. Han erbjuder en frikostig belöning på 25 gs till den som kan ta reda på vad gycklarna håller på med. Skulle han få bevis som kan leda till en fällande dom mot brottslingar och mördare inom hans område kan belöningen bli ännu större.

SLP: Folcomer är chef för en skola med arton lärningar (elever) och tre Färdmän (lärare). De tre Färdmännen — Hedric, Arcwine och Aldwic — är medlemmar av Mästarens Cirkel och har centrala roller i Folcomers brottsliga verksamhet. Förutom att de undervisar vid skolan sysslar de också med att rekrytera nya banditer, bära bud åt mästaren och vara hans livvakt. Ibland utför de även mord på hans uppdrag.

Folcomer är mycket intelligent, snabbtänkt, lynnig och kreativ. Han älskar mat, sång, kvinnor och ordlekar — utan någon särskild preferens för det ena eller det andra. Han är 188 cm lång, har vitt hår och grå ögon och är en imponerande person.

De tre Färdmännen är rätt olika. Hedric är en kraftigt byggd skådespelare. Arcwine är lång (200 cm), stark, mycket högljudd och sjunger bra. Aldwic är en skelögd poet som jonglerar bra och haltar lite när han går. Han är den skickligaste och farligaste av de tre.

Marskalk Erkenbrand av Västfold är en äkta rohirrisk man: 191 cm lång, muskulös och en erfaren krigare. Hans röda hår är delvis gråsprängt och ögonen glöder med en passion som aldrig slocknat efter kriget mot Saruman. Få människor är så dugliga, så trygga eller så tålmodiga. Men å andra sidan är det få män som kan aspirera på att bli marskalk i Rohan.

Uppgiften: Sällskapet ska utforska Gycklarskolan och skaffa all information de kan få om Gycklarnas Orden. Skulle de finna ledtrådar till brottsliga aktiviteter ska de följa upp dessa och rapportera till Hornborgen — under

förutsättning att de kan ta sig dit utan att bli dödade.

5.5.3 WOSERNAS SKOG

Tid och plats: Börjar vid värdshuset Grå Eken vid Rohans östra gräns (se 5.4.6) under Fjärde Ålderns första årtionde. Större delen av äventyret utspelas runt wosernas by i Drúadanskogen i Anórien, och vid signaltornet Aclea, fyra mil väster om värdshuset.

Lämpligt sällskap: Ett litet sällskap på låg eller medelhög nivå, som kan röra sig bra i svår skogsterräng.

Hjälputrustning: En karta över området runt Eilenach i Drúadanskogen.

Belöning: Allt som kan plundras från woserna eller Stövlarnas Brödraskap. Eventuellt kan man lägga beslag på den värdefulla Färgarstenen. Se även handlingen nedan för ytterligare information.

Handlingen: Ringens Krig lyfte bort Saurons skugga från Midgård och gav alla fria varelser fred. Men det skapade också bitterhet hos en del människor. Dessa välmenande men missledda personer är beredda att göra vad som helst för att skydda sitt land från nya fiender. Ledda av Dolimir, en dúnadan född i Aldburg, har en grupp dúnedain från Rohan bestämt sig för att rensa Endor från "orena raser". Dessa fanatiker kallar sig för Stövlarnas Brödraskap eftersom de alla bär blå ridstövlar. De är stöddiga, småsinta, giriga och rätt svaga. Kanske man mest borde tycka synd om dem — men de kan också vara farliga.

Aclea är brödraskapets högkvarter. Det är ett typiskt förfallet signaltorn (se signaltornet vid 5.4.5) på en kulle 16 kilometer söder om Västra Landsvägen. De har nyligen restaureerat tornet, och där bor Dolimir med fyra av de fem medlemmarna i brödraskapet: Amrahir, Borothon, Imrohir och Earnas.

Brödraskapet vill utrota woserna och har just bestämt sig för att det skulle bli lättare att uppnå detta mål om de kunde döda wosernas religiösa ledare. Beslutet har också själviska grunder, eftersom en del av medlemmarna vill komma åt magiska och värdefulla föremål som woserna har. De använder sin filosofi som förevändning för mord och stöld.

Earanas, Dolimirs adjutant, är särskilt intresserad av att få tag på ett magiskt föremål som kallas Färgarstenen. Det är en urgammal

relik som är helig för woserna och en symbol för deras kultur. Endast den drûg som kallas Färgernas Väktare kan använda den, och han sägs vara en mäktig animist. Han bor i en wosisk by nära Eilenach i Drúadanskogen. Byn består av underliga stenhus som är halvt nergrävda i marken och har inbördes förbindelse via tunnlar.

Färgarstenen är en mjuk, blågrön sten formad som en 18 cm lång, sned rektangel. Den bär inskriptionen "Wal Wel" (Vars Var). Den färgar av sig endast om den trycks mot hud, och används för att tatuera Wosernas animister när de uppnår vuxen ålder vid början av det elfte levnadsåret. Varje tatuering är unik både till färgen och mönstret. En sådan tatuering kan endast avlägsnas genom att dra stenen åt andra hållet över huden.

Tatueringarna är magiska och ger bäraren stor kraft. Vanligtvis är en eller flera varianter av följande förmågor inblandade:

- Hårdhet — gör bärarens hud tjock som mjukt läder (EDD: abs 2).
- Vildhet — kamouflerar bärarens hud (SRR: +50 för att gömma sig, EDD: +10 på CL för Kamouflage) för en viss typ av terräng (t ex skog). I dessa fall täcker tatueringen hela kroppen men är osynlig till dess bäraren vill använda kamouflaget.
- Vänlighet — en stiliserad bild av ett visst ointelligent djur skyddar bäraren från alla djur av den arten, men innebär samtidigt att bäraren inte kan med att skada ett sådant djur utom om det går till angrepp mot en vän till bäraren.
- Makt — en tatuering som kan fördubbla bärarens kraftpoäng (SRR)/öka PSY med 5 (EDD).

Dolimir är feg och Earnas är alltför rädd om sitt skinn för att resa till wosernas skog. Därför har brödraskapet sänt krigaren Derelon till värdshuset Grå Eken för att rekrytera lättlurade personer att hjälpa dem. Derelon har med sig 70 ss och är villig att betala detta belopp (eller 10 ss per person, om det är färre än sju äventyrare) till den grupp äventyrare som är villiga att bege sig till Drúadanskogen, hämta Färgarstenen och ta den med sig till Brödraskapets näste i Aclea. Han utlovar ytterligare 50 gs per person om uppdraget lyckas, och är villig att låta sällskapet behålla allt annat byte de kommer över.

SLP: Färgarstenen innehas av Prâga-ura-Prâga, äldste brorson till den nyligen avlidne

Ghân-buri-Ghân. Prâga är hövding över woserna i Drúadanskogen och Färgernas Väktare. Han bor i en by nära Eilenach och ägnar sig åt att tolka ett stenkors som finns nära hans hemby. Liksom andra wosiska animister har han inget hår förutom två par tofsar — ett par vid sidorna av munnen och ett par bakom öronen.

Dolimir är en stillsam, lite gnällig man som lider av sömnsvårigheter och förföljelsemani. Han klär sig i fina kläder av silke och kamgarn och vårdar sitt mörka hår väl. Han är lång och smal, och de grå ögonen vittnar om en inre styrka som han ännu inte haft så många tillfällen att visa fram under sitt unga liv (han är bara 32 år gammal). Dolimir ger intryck av att vara mycket mäktig, fast han egentligen inte är det.

Hans vän Earnas är viljestarkare. Men Earnas är trots detta inte mycket mer än en vanlig tjuv, ful, småfet och kortväxt — en lurig typ.

Derelon är välväxt och tystlåten, ser ut som en ung handelsman. Han tycker om cider men dricker inte öl eller vin. Han håller sig mest för sig själv och bor för närvarande i en svit på tredje våningen i värdshuset Grå Eken.

Uppgiften: Det uppdrag Dolimir ger sällskapet består i att resa österut till Drúadanskogen. Där måste de lägga beslag på Färgarstenen och föra den till Dolimirs högkvarter i Aclea.

Alternativt kan sällskapet plundra Prâgas skatter och behålla såväl bytet som Färgarstenen själva.

Båda dessa alternativ är klart kriminella, vilket sällskapet bör inse. Handlar de på något av dessa sätt blir alla woser deras svurna fiender och woserna gör allt de kan för att skaffa tillbaka Färgarstenen. I fortsättningen bör sällskapet akta sig för skogar och vildmarker där det kan finnas woser. Västerens kungar anser att woserna ska skyddas och lämnas i fred. Det är inte otänkbart att kung Elessar av Gondor eller kung Éomer av Rohan får nys om stölden och i så fall låter efterlysa tjuvarna.

Det tredje (och enda moraliskt riktiga) alternativet är att upplysa Prâga om Stövlarnas Brödraskap och deras avsikter, och eventuellt förgöra Dolimirs rövarband genom att anfalla Aclea. Prâga belönar sällskapet med varsin ädelsten värd 50 ss om de hjälper honom.

INDEX

Ailgartha	15	Hos Harf	30
Aluiric	15	Ilanin	28
Anthar	15	Iseren	25
Asdriag	23	Jordens kult	18
Athaulf	15	Härskarnas släktträd	11
Balchoth	36	Lansorm	42
Beorh	27	Lefigild	15
Beorill	15	Logath	22
Blåbjörn	42	Långsjön	12
Borondir Udalraph.....	36	Längväll	33
Brunbjörn	42	Mahacaed	25
Buhr	17	Mahrhaidrics	25
Buhr Ailgra.....	27	Mahrcared	25
Buhr Mahrling	27	Mahruics	25
Buhr Widu	27	Mansbot	16
Carnen	12	Marhwini.....	26
Celduin.....	12	Meduseld	55
Celebrant, slaget vid	37	Nordmän	23
Culcarnix	14	Padaruik	15
Donu	12	Pos Ari	25
Dorwinrim	21	Rofs träd	29
Drúedain	50	Sagath.....	22
Dune Harv	56	Saruman	48
Dunland	48	Slaveri	17
Edoras	54	Signalhorn	66
Eoaric	26	Stövlarnas Brödraskap	70
Éomer	54	Sunera	26
Eoraca	25	Suralic.....	26
Eorls ed	37	Susera	26
Eothrik	19	Susufa	26
Éowyn.....	53	Svartbjörn	42
Euric	15	Théoden	52
Eyfura	62	Thuidarik	15
Felardan	25	Thuidimer.....	15
Freca	51	Tros Arpof	26
Gadraught.....	15	Tros Artri	25
Gisulf	16	Tros Grada	27
Glittergrottorna	57	Tros Hesnef.....	25
Godrinc Slawsun	61	Ulfilas	15
Gondor.....	23, 47	Vidugavia.....	24
Gríma	52	Viduic	25
Grå Eken	67	Viduimer	25
Grålin	33	Vidumavi	25
Gycklarens tillhåll	61	Vidric.....	25
Gycklarnas Hall	65	Waccho.....	16
Helm	51	Waulrics Alfwin	31
Hermenegild	15	Wiltis	26
Hisnande trappan	63	Wuirprik.....	16
Hjortens kult.....	18	Wulf	52
Hornborgen	57		

MIDGÅRD 2



Copyright © (1986) Tolkien Enterprises. "THE HOBBIT" ® och "THE LORD OF THE RINGS" ® är inregistrerade varumärken som tillhör Tolkien Enterprises, en avdelning under Elan Merchandising, Inc, USA. Samtliga rättigheter förbehållna.